対応機種・MSXシリーズ、X1/turboシリーズ他

VERNET

The Organ Magazine for Membership

1993-12-25発行

VOL.6

G. I. C.

VERNET#6！ ～Ardor for Unification～

We got a POWER! Let's Try

UNIFICATION！

VERNETをX１文化とMSX文化のオリエントに！

おまたせしましたVERNET#6、12／25日の発行分をお届けいたします！バッ活での紹介もあって、ハイパワー会員の数が増えてきました。こうなった以上、もういつまでものらりくらりと「平凡サークル」している訳にはゆきません。「VERNETにしかできない事を！！」「どこにでもあるようなサークルだなんて言わせない！」奮起一発、今回からメインテーマは「UNIFICATION（統一化）」です！VERNETの扱う主な２機種（MSXシリーズ、X１シリーズ）の使用環境統一化が目標です。これまでMSXとX１という２機種でこんな試みがなされたことがあったでしょうか？当面の目標としては、＃１０までに、X１とMSXで共通のDMを発行するぞ！と豪語させていただきます！細かい共通点・問題箇所はあとで解説します。また、この活動はVERNETを１つのサークルとしてまとまりのあるものにするため是非とも必要なステップです。会員の皆さん、絶対協力してください！！

〈〈MSX版DISKVERNETfor#6〉〉

今回、MSXはディスク付きになっています。SCC対応ですが、無くても動きます。

しばらく、ディスクの発行は見合わせます。VERNET上でMSXユーザーとX１ユーザーの条件が対等になった時、次回のDM「共通版」を発行することになるでしょう。その時期が出来るだけ早くくるよう、努力します。

今回のディスクを見るには、MSX－DOS１が必要です。DOS１の入ったディスクを用意しておいてください。

〈〈報奨金・会費の変更〉〉

今回から、投稿一般部への報奨金を廃止します。そのかわり、人気投票ポイントへの割り振りを多くして、その財源に当てるため、会費を若干値上げします。これまで準備金を取っていなかったので、一方的な値上げになりますが、御容赦下さい。これに伴い、ポイント交換レートの大幅な変更はありえないものになります。また、１／２４の郵便料金改正に伴う郵送料負担の増大も重なりますので、一部当たりの価格はとてもこれまでの水準を維持し得ません。編集費（これか一番かさむ・・・）はこれまで通りこちらが負担します。

価格計算法（２４ページの時）

$$\frac{24_{(p)} \times 10_{(円)}}{4_{(p)}} + 10_{(円)} + 30_{(円)} + 90_{(円)}$$

（梱包（封筒）　準備金　郵便代）

＝　１９０円

General Interchange Circle **VERNET** 本部
〒４７０－０３
愛知県豊田市貝津町柚木１３３－１ユノキB２２０３号
坂田 充啓「VERNET」

〈〈会費残高・納入状況〉〉

会費残高：　　　　cr.

- ☐ 正常です。
- ☐ 次の会費を納入してください。
- ☐ 不足分の会費を納入してください。
- ☐ 今回は無料です。
- ☐ 会費は取ってません。

VERNET#6・目次

♣表紙ノ画　ELFISH COMPANY さん
オリジナル　イラスト　・・・・・・ 1
♣会報・連載部
〈会報・会費残高報告〉　・・・・・・・・・・ 2
〈目次・他〉　・・・・・・・・・・・・・・ 3
Beltania技術局　・・・・・・・・ 4～6
〈VERNET情報局他〉　・・・・・・・ 7～8
♣投稿一般
〈短期連載YSCK@X1の製作〉　・・ 9～11
◁ 009　保田周作 ▷
〈いろいろ投稿します〉　・・・・・ 11～12
◁ 011-1　NARCH ▷
〈へろへろ6号・他〉　・・・・・・・ 12～13
◁ 015　相田　剛志 ▷
〈彼と私のMSXサークル日記〉　・・ 13～14
◁ 023　BUN ▷
〈古くなりましたが・・・〉　・・・・ 14～15
◁ 028　アッキー ▷
〈1周年おめでたう〉　・・・・・・・・・・ 15
◁ 019　DISK ▷
〈会員30名しかし・・・〉　・・・・・・・ 15
◁ 006　まみむめも ▷
〈CITY.COM他〉　・・・・・・ 15～16
◁ 026　ANA ▷
〈質問です〉　・・・・・・・・・・・・ 16
◁ 027　さとぼー ▷
〈名パソ30報告〉　・・・・・・・ 16～17
◁ 001　ALEPH ▷
〈WOODSOFTのディスクマガジン紹介〉 17
◁ 委託・WOODSOFTさん ▷
〈ああ無題〉　・・・・・・・・・・・・・ 18
◁ 012　NYAN ▷
〈帝風龍の『難?でも嬢!』vol.2〉 19～20
◁ 寄稿・MAGNETIC 高取暢論 氏 ▷
〈ふりぃとぉくぅ〉　・・・・・・・・・ 21
◁ 018　加ト ▷
〈超・たたかうおにいさんっ!〉　・・・・・ 22
◁ 寄稿・STRIKER 日野光春 氏 ▷
〈てってけぱんちょのDoubtfulStories〉 23
◁ 030　ぱんちょ ▷
〈SWORDWORLDリメンバー・カドカーワ〉 24～31
◁ 004　ローゼン ▷
〈GoA通販出張ペーパーVol.1〉 32～33
◁ 委託・GoAさん ▷
〈出たぞ恐怖の穴埋めページ〉　・・・ 34～35
◁ 019　DISK ▷
◁ EXTRA・筑紫高宏 氏 ▷
◁ 030　ぱんちょ ▷
〈PASODO#8〉　・・・・・・・・・・ 36

次号は#7(2/10号)で、'94/1/31〆切りです。いつもより間隙が長いので、全員投稿を目標にします。1/24に郵便料金が変わります。気をつけて下さい。
投稿一般部への投稿は、ページ投稿のほかにも、MS-DOS形式の以下のメディアタイプで受け付けています。

○3.5" 2DD(MSX-DOS等)
○5" 2HD(MS-DOS, INTEGRAL等)
○5" 2D(INTEGRAL, C-DOS等)

また、S-OS(X1)フォーマットの5" 2Dも受けつけます。5インチのディスクには必ず、メディアタイプを明記してください。また、葉書や封書などで手書きの文章を送って、Alephにワープロ打ちさせるという手もあります。(できればあまり長くないものをこの形式にして欲しいです。)手紙の文章は「私信」と明記されていない限り、抜粋する可能性があります。次号はちゃんとNLーZ80初級編やります。実践編も多分開講するでしょう。ひさしぶりにBASIC秘境探険隊も掲載予定です。

〈編集員募集!〉
VERNETの編集作業や製本・発送作業を手伝ってくださるかたを募集しています。出来れば、豊田市内か近隣の市町村のかたが望ましいです。手伝ってくださる心やさしい方は、VERNETまで手紙か電話を下さい。報酬を出すことは不可能ですが、出来る限りの便宜をはからせて頂きます。(分かりますね、この意味/笑)

VERNET東海　電話番号(転載不可)
0565(46)1131　内線　2203
PM9:00以降なら大抵部屋にいます。
応答は「アレフさんですか?」でOKです。

Beltania

技・術・局

#8：シナリオ製作講座 #1・中未来SF編

☆広大な宇宙へ夢の翼を広げる…。シナリオの題材としては、SFという分野は最も想像・創造力を要求されるものの一つでしょう。今回のB.eはRPGやAVG、あるいはSTGや果ては小説に至るまで、SF世界の創造に欠かせない「現実味」を出すための「調味料」として、少しでもお役に立てれば、という主旨で「中未来技術」を「夢」の範囲で切り出していきます。いつものB.eとは違った雰囲気を楽しみ下さい。

C.1：空想SF世界
〜許される事、許されない事〜

今回はSF、しかも中未来宇宙物に限定したわけですが、宇宙といってまず登場するのは、「宇宙船」です。空想SF世界には、ばかげているが許される宇宙船と、リアルだが許されない宇宙船があります。現在の相対論の宇宙では、宇宙船もまた光速を越える事は出来ません。光速で走る宇宙船があったとしましょう。地球を出発して、100光年離れたペルセウス座アルゴルへ向かう時、船内では9年しか経っていませんが、地球では当然、100年経っているのです。これは当たり前田のクラッカー(?)ですが、これでは空想SF世界ではお話になりません。近未来物の「時間の悲劇」物の題材にはもって来いですが…。そこで、SFの題材となる宇宙船には、その「時間の壁」を越えてもらう必要があります。「時間の壁」を越える空想SF的な方法は2種類考えられます。

①超光速で相対論の対照外になる。

②広義的「スペースワープ航法」。

この中では①より②の方がより現実的です。(といっても、やはり「夢」の範囲を抜け出る物ではありませんが…。

C.2：超光速粒子「タキオン」

「タキオン」とは、光速以上の速度を出す粒子として物理学者が理論的に考え出した幻の粒子です。これを用いた例としては、銀河英雄伝説の「FTL」(超光速通信)などがあります。宇宙船の船体や燃料としての利用は現段階では考えにくく、またその様なものを書いてもムチャクチャな物になるでしょう。

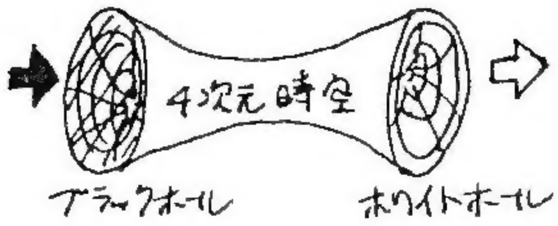
C.3：スペースワープ航法 ①
〜一般的な「知的遊び」航法〜

スペースワープ航法は、時間の壁を克服する手段としてあらゆる小説・マンガ・ゲーム等に取り入れられています。これは宇宙空間の「ゆがみ」を利用した航法で、これを視覚的に説明した下の図はあまりに有名です。

宇宙船に積載された「ワープエンジン」なる代物が空間をねじ曲げて2地点間を一瞬で航行する訳ですが、果たして宇宙船の有する燃料ごときでこの様な事が可能なのでしょうか？ここは、ワープエンジンについては全く説明しない「ブラックボックス」にしておくのが賢明でしょう。敢えて説明したい時はグラヴィトン(重力子)やタキオン等の未発見の粒子を使って、でっち上げてしまう他ありません。いずれにせよ、このスペースワープ航法は、SF世界構築上もっとも便利な空想的要素である事は間違いありません。

C.3：スペースワープ航法②
〜ブラック・ホワイトホール航法〜

特殊なスペースワープ航法の代表的な物として、「白黒穴航法（ブラックホール・ホワイトホール航法」があります。前述の「ワープエンジン」に比べ、この航法はかなり現実味を帯びています。ご存知の通り、ブラックホールの内部は相対論では表現不能な四次元の世界です。現在、回転するブラックホールによる宇宙の瞬間的移動（スペースワープ）やホワイトホールは予言の段階でしかありませんが、後者が確認されない事はやむをえない事でしょう。なぜなら、星間物質の密な宇宙中央部に生じたブラックホールの集めた物質を吐き出すホワイトホールは、星間物質の粗な宇宙外縁部へ光速で移動するであろうことは明白だからです。あるいは、クエーサー（準星）は星雲ではなく、こういったものなのかも知れません。宇宙の膨張にも何らかの関係があることでしょう。

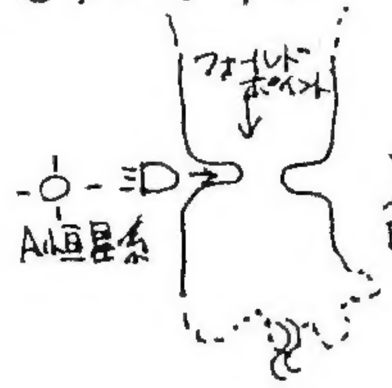


白黒穴航法。
あるいは他の宇宙へ
通じているのかも…。

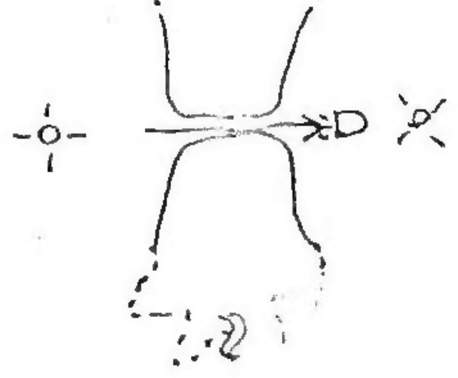
C.4：フォールドスペース仮説
〜説明可能で現実味ある スペースワープ〜

マイケル・マッコーラムの「アンタレスの夜明け」等で使用されたワープ仮説で、非常に明解にワープを説明出来ます。前提条件として「折り重なった宇宙」というものがあります。これは、紙製の地図を幾重にも折りたたむ様に、宇宙も空間が何重にも重なって構成されている、というものです。

さて、折り重なる宇宙のとある場所の接空の両面に2つの恒星があったとします。恒星はそれぞれの重力により空間に歪みを生じますが、普通の状態ではそれはあまり大きなものではありません。この歪みのある場所が両側にあるポイントを「フォールドポイント」と呼び、ここに人工的に力（グラヴィトンやX線レーザー等）を加えてやることにより、人工的にブラック・ホワイトホールを作って恒星系間を自由に航行しよう、というのが「フォールド・スペース航法」です。この仮説（夢物語？）に依ると、ブラック・ホワイトホールは自然に臨界点に達した天体ということになり、何もない宇宙空間でワープを行うには、ブラックホールに相当する質量、あるいはエネルギーが必要ということになります。また、フォールドポイントの両側の星間物質の密度が近い程、往来自在のワープが行えることになります。恒星の質量が小さければ小さい程、加えてやるエネルギーも大きくなり、フォールドポイントを開いてやることは困難になるでしょう。反対に、大きな質量を持った天体には2つ以上の複数のフォールドポイントがある、とすることで、フォールドラインやフォールドネットワークという様な物も考えられます。



フォールドポイントに
力を加える



恒星系間航路
を自在に
ジャンプ。

C.5：恒星系内の交通

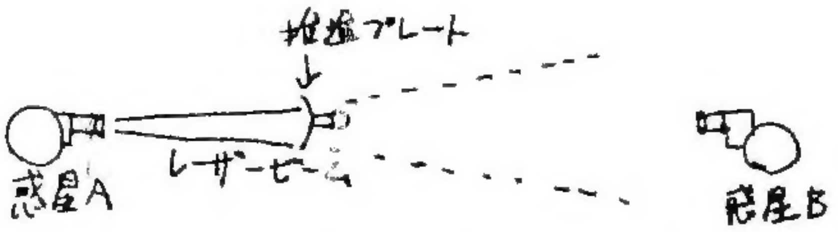
一恒星系内においては、どの様な航法がとられるでしょうか？核融合や反物質燃料を使用した光子宇宙船をデザインするのは簡単ですが、ここは燃料積載不要な、恒星系内、あるいは近接恒星系間で大変有効な航法を3つ紹介します。

①簡単な一方通行の恒星系内航法

現在、NASAで企画・研究されている宇宙船で、太陽帆船といいます。他の恒星系内で使うとすれば、恒星帆船ですか。これは太陽風を受けて推進する航法で、無責任艦長タイラーなどで使用されていました。

②惑星間交通に便利な　レーザー帆船

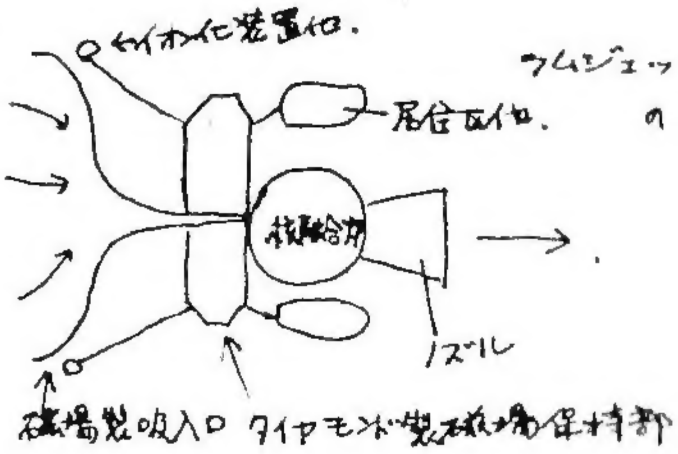
「地球を跳ばして進む」航法、レーザー帆船は、ネタとしてはまだあまり使用されていません。これは、惑星上のレーザ基地からX線レーザを発射し、船尾に取り付けられた推進プレートで帆走する航法です。光速に達することも比較的容易で、停止も目的惑星からの減速レーザーの照射だけで可能です。一恒星系内の利用では、可視光線レーザーを用いて反射する光子の推力も加えて、倍の速力を出すこともできます。長時間にわたって推力を維持するには、大きな推進プレートと鋭いレーザビームが必要ですが、波長の短いX線レーザを利用することでこれも解決出来ます。



$$\text{X線レーザ帆船の推力} = \frac{\text{プレートにあたる光のパワー}}{\text{光速}}$$

③最速の宇宙船　恒星間ラムジェット

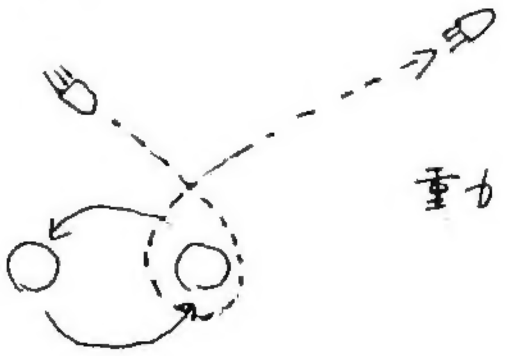
エネルギー利用型航法で最も効率が良く、しかも高速な航法がラムジェット推進です。ジェット機にラムジェットというものがありますが、これはマッハ2を超えた時、前方から来る空気圧だけで空気を圧縮して噴射して推進しています。恒星間ラムジェット宇宙船は、広大な磁力の吸入口をもって星間物質を圧縮し、それを核融合の燃料として（星間物質はほとんどが水素なので、取り込む前にイオン化してやるだけで燃料化可能である）後方に噴射して推進するシステムです。このタイプの宇宙船は銀河英雄伝説の中で、ヤン・ウェンリーが内乱鎮圧のために使用した氷の宇宙船等があります。また、このタイプの宇宙船はその性質上艦隊を組むことができないので、題材として使用する時には、移民船などにするのが良いでしょう。



ラムジェット推進システムのモデル

④最大の加速度　中性子連星重力カタパルト

接近して高速で周回する二重星を使って数万Gの加速度を得られるのが、重力カタパルト推進システムです。これはSFの題材としてはかなり古くからあるもので、特にアメリカの作家に多用されています。これは、二重星の片方に宇宙船をかすめ飛ぶ様に調節し、はじき飛ばされようというものです。



重力カタパルト推進のモデル

もしこの時、超高密度の中性子星を利用したなら、一瞬で光速の80％にまで加速することが可能になります。

C.6 創るのはア・ナ・タ

何だかんだとウンチクくさい文章になってしまいましたが、実際にシナリオを書くのは皆さん（の中の一部）です。どうせ創るのなら、現実味を多く含んでいる方が、読者・ゲーマー等をよりのめり込ませることが出来るというものです。それでは、今回の講座はこのへんでお開きということで‥‥。読んで下さった方、ありがとうございました。

B.eではシナリオ製作講座「近未来サイバーパンク物編」「ファンタジー世界編」を執筆して下さる方を募集しています。我こそはと思う方は、VERNETまでご連絡下さい。

VERNET情報局

〈アンケート結果発表〉
今回のアンケート協力者は11名でした。今回からは正式に準備金が用意されますので、人気記事投票で自分に投票することは出来なくなります。では、結果を発表します。

◇人気記事投票
第1位：Beltania技術局
　　執筆者・◁Aleph▷
　　4票　210.9P.獲得
第2位：表紙
　　画・◁018加ト▷
　　2票　105.5P.獲得
　　感動のアマチュア物語
　　執筆者・◁Aleph▷
　　2票　105.5P.獲得
第4位：VERNETテーマパーク
　　執筆者・◁Aleph▷
　　1票　52.7P.獲得
　　ソードワールド〜魔術師の王国〜
　　執筆者・◁004ローゼン▷
　　1票　52.7P.獲得
　　NL_Z80　初級編#6
　　執筆者・◁Aleph▷
　　1票　52.7P.獲得

◇PASODOについて
　PASODOの活動には皆さん賛成の様ですね。あとはチーム結成の報告を待つばかりです。チームメイト募集記事を大募集！

訂正：004 ローゼン 62.7p.
　　　009 保田周作 10.0p.

◇NL_Z80とB.e.のレベルについて
NL_Z80#6
　ランク5：3名　ランク4：2名　ランク3：4名
　ランク2：1名
B.e.#7
　ランク5：3名　ランク4：2名　ランク3：4名
　ランク1：1名

◇VERNET以外で1番好きなサークルは？
　J.X.U.C.LOVERS ・・・ 3名
　SYNTAX ・・・・・・・・・・・・ 3名
　X1平和研究所 ・・・・・・・・・・ 2名
　SOFTDREAM
　TOM BOX
　MMC ・・・・・・・・・・・・・・ 各1名
やはり、内容の充実したレベルの高いサークルさんに票が集中していますね。この調査はまたおこないます。

◇ポイントリスト（#6現在：1cr./1P.）

001	Aleph	：	488.6P.
008	京都所司代	：	160.0P.
018	加ト	：	105.5P.
サー3	帝風龍	：	100.0P.
004	ローゼン	：	52.7P.
010	山口仁志mkⅡ	：	40.0P.
023	BUN	：	30.0P.
006	まみむめも	：	20.0P.
021	らんM.R.	：	20.0P.
025	石川KNJ	：	20.0P.
028	アッキー	：	20.0P.
011-1	NARCH	：	10.0P.
サー2	筑紫高宏	：	10.0P.
015	相田剛志	：	10.0P.
019	DISK	：	10.0P.
024	NV組HIRO.N	：	10.0P.
030	ぱんちょ	：	10.0P.
034	MANSAKU	：	10.0P.
035	TAKA	：	10.0P.

交換したいときはいつでも言ってください。即時、会費に振り込みます。

筑紫氏 提供。▷

■サークル紹介■

ここではVERNETと懇意におつきあい頂いているサークルさんをご紹介します。サークルさんはVERNET上で自由に会員募集、通信販売などの宣伝をすることが可能です。

◆交流・友好サークル

各サークルの皆さん、いつもお世話になっています。

◁EXTRA▷

活動休止中ですが、筑紫氏いわく「まだまだ先」のVol.59を最後に解散・新サークル結成の予定です。VERNET結成当初、大変お世話になりました。まだまだVERNETが見習うべきことは多いです。

〒811-42
福岡県遠賀郡岡垣町戸切794-3　筑紫高宏　様方

◁J.X.U.C.LOVERS▷

X1のディスクマガジンを発行していらっしゃいます。LOVERSMAGAZINEvol.9は音楽・グラフィック共にてんこもりで、会員の皆さんのトークも盛り上がっていて楽しいです。お問い合わせさきは、

〒646
和歌山県田辺市駅前新通り959　中川学　様方

◁M.K Soft▷

MSXの会報&DMを発行するサークルさんです。M.KBOOK#14は絵がいっぱいで読みやすくてよかったです。3/20の大パソ29にブースを出されるそうです。私も見にいきますのでよろしくお願いします。

〒350-11
埼玉県川越市砂新田3-5　真壁浩　様方

◁GAMECIRCLE MAGNETIC▷

TRPGのサークルさんです。今回はフリートークを投稿して頂きました。これからもよろしくお願いします。

〒545
大阪市阿倍野区播磨町3-7-3-71　高取暢論様方

◁ELFISH COMPANY▷

#4，#5，#6の表紙を描いてくださった018加トさんの個人サークルで、今回、オリジナル本「森の話」を出版されました。ご希望の方は175円切手+300円分の小為替同封の上、下記の住所へ。

〒559
大阪市住之江区南港中4-2-11-420
加藤寿生　様方

◁KEN KEN SOFT▷

2～3ヶ月毎に一度、MSXのDMを発行しているサークルさんです。KENマガ#3の発行はまだですか？お問い合わせ先は、

〒501-02
岐阜県本巣郡穂積町十九条377-8　三輪健一　様方

◁NARCH SOFTWAREHOUSE▷

MSXで月刊のDMを発行しているサークルさんです。NASH通信#5はMBLが搭載されていました。今回のディスクに出張所が設けられていますので、一度御覧下さい。お問い合わせは、

〒730
広島市中区光南6丁目1-5-507　小西直人　様方

■VERNETテーマパーク■

次回のテーマは・・・

新年です！ことしは・・・

わたしは○○○○します！
と宣言してください！

正月休みの生活、どんなでしたか？題して

私のお正月

アルジャーノンもびっくり！

2D迷路自動作成のアルゴリズム

の3本です！奮ってご参加下さい！

《Aleph》

前回のテーマで私も少し書いてみます。

テーマ1．ゲーム機度

PC98ではないでしょうか？実際、わたしもプログラムは専らZ8機、ゲームは98の最新作という風に使い分けていましたから。X68kを購入したいですが、わたしはこれをプログラムマシンとして使いたいです。

テーマ2．かけ声

勝ったとき
（東大風に）「ぃよっしゃ～ぁっ！！」
負けたとき
（某カワウソのY氏風に／笑）
「くぅ～～っ、やられしぃ～～（笑）」

テーマ3．3D

私が過去に98で唯一作ったゲームが3DダンジョンのRPGでした。プログラムの未熟さをCPUパワーでぶっ飛ばして、BASICオンリーでBGMがバリバリ鳴っていました。あんなにいい環境なのに、いまいちなじめないのはなぜなんでしょうね？・・・。そうそう、加トさん、例のゲームは完成しましたか？期待していますよ。

◁ 009　保田周作 ▷　1991－11－21着
短期連載　「YSCK @X1」の製作

1993.11.17
保田周作

・連載の予定　　　第一回　設計
　　　　　　　　　　二回　コーディング（１）
　　　　　　　　　　三回　コーディング（２）

この連載では、YSCK @X1の製作を通してZ80 でのアセンブラプログラミングの現実をシャープな切り口で、しかも私の独断と偏見により述べていきたいと思います。とはいっても、構成の都合上YSCK @X1製作日記のようなかたちになっておりますので、X1-SWORD上でX1専用の何かを作ろうという方には、多少の力となり得るかもしれません。

第一回　設計

１．意欲

作ろうと思うものをどれくらい作りたいのかということはこれは非常に大切です。YSCK @X1の場合私が、某家庭用ゲーム機の「＊ッシーの＊ッキー】がやりたいという所からスタートしましたので、割合スムースに製作は進みました。

２．設計

さて、今回は、移植に近い作業なので設計といっても至極具体的でありました。これがオリジナルであれば創造的な作業が先立ってあるわけですが、そういう部分については、個人の能力ですから省きまして、「ヨッ＊ーのクッ＊ー」の概要について、少しだけ、説明しておきます。

＊．概要

・ 2人対戦である。

・盤は 5*5のマス。そこに25まいのクッキーがしきつめられます。

・クッキーは 6種。ダイヤ、サークル、フラワー、ハート、そしてヨッシーのクッキー。

・ヨッシーを除いて出現率がそれぞれ違っています。

・たてかよこに 5枚、 1列／行に並ぶと、その行／列のクッキー*5枚が消滅して、ポイント。さらに、空いた所はつめられ、最上段／最右列にできる空白にクッキーが新たに出現します。その時、消した行／列数と同じ枚数だけ、出現するクッキーにヨッシーのが含まれます。

・ヨッシーをそろえて消すと、対戦相手に（もしくは自分自身に）特殊な攻撃ができます。

・特殊な攻撃は、+3, -3, -7ポイント, SLAVE（操作を奪う／一定時間）, PANIC（クッキーの配置がバラバラになる／同）, BLIND（盤の真ん中の 3*3のマスが、目隠しされる／同）

・24ポイント先取で勝ち。（オリジナルは25らしい）

・操作系はジョイパッドでマスをポインタでさして、トリガを押しながらの上下左右で、さしている行／列が、するするとスクロールします。盤の端は反対がわとつながっています。

（都合、図解は省略します：Ａｌｅｐｈ）

、というわけで、さっぱりわかりにくいですが、進みます。既に知っている方には、まったくの無駄でした。

３．考察

実際にX1でどうやって実現するかを考えます。例えば、クッキーとポインタ（カーソル）の表示を重ねあわせるにはどうするか、とか、 2人対戦の為にマルチタスクシステム（独自）を採用するかどうかなどです。こういう作業は、ぼんやりと程度にやっておけば良いと思うですが、自分がこだわりたい部分についてはしつこく考えておくとよいみたいです。

YSCK @X1でこの時点で考えたのはだいたい次のとおりです。

・クッキーは PCGで表示。

・ポインタはグラフィックで表示。これで重ねあわせについては0.K.

さらに、つっこんで、

・ 5*5の盤を25バイトのマップテーブルで管理。1バイト／ 1マス管理。クッキーは番号（ 0-6）で管理。

・表示は 640*200モードで。クッキーは（あるいは1マス） 1枚で、PCG 4*2.文字分、 32*16ドット。

・表示用の仮想画面を用意（4*2*25=2000バイト）。実際に表示するには、これを、VRAMに転送しなければなりません。

もっとこまかく

・ワークは、 2人対戦を見込んで、全体変数と部分変数に分けておく。

・サブルーチンでは、原則としてレジスタ保存しない。

と、いうところで今回はおしまいです。

忘れていましたが、私は基本的に、精密な計画なぞたてません。計画というのは、全体が見わたせないとたてられないので、見わたせるほど熟練すると、逆に計画の必要性が薄れ、慣れないと有効な計画がたたないと思います。したがって、必要なのは、その時つくろうとしている、まさにその部分を確実に動作させることだと思います。また、いきづまれば、できるだけちいさい範囲を対象として、打開策を検討することが、確動への、近道だと思います。ただし、このやりかたをゴリ押しすると、どうしようもない状

態に、はまることがあるかもしれません。また、結果としての全体のパフォーマンスも決して良くはないでしょう。しかし、最適なアルゴリズムではあるが、永久に動かないプログラムと、他人に見せられない位きちゃないけれど、ちゃんと動くプログラムと、どちらが私たちに必要なのでしょうか。

第一回　終わり

おまけ・X1実践プログラミング・

その１・X1 PCG24倍速定義ルーチン・

X1/turbo両用の高速定義ルーチンです。1986.3のOh!mz・「試験に出るX1」にでてたもので、いわゆる無断転載です。データは、各文字24バイト *256=6144バイト。24バイトの内訳は、各ライン B,R,Gの順の3バイト*8ラインです。データの先頭アドレスを、ラベル「PCGPAT」にセットするようにしてください。80桁モードで。

```
;
;
;   PCG SETTING
;
BLUE    EQU     15H+1
RED     EQU     16H+1
GREEN   EQU     17H+1
;
PCG_PCG LD      BC,1800H
        LD      A,6
        OUT     (C),A
        INC     BC
        LD      A,18
        OUT     (C),A
PCG_START
        LD      BC,1FD0H
        XOR     A
        OUT     (C),A
        LD      BC,3800H+5A0H
        LD      HL,260H
        LD      D,00H
        CALL    SETIO
        LD      BC,2000H+5A0H
        LD      HL,260H
        LD      D,20H
        CALL    SETIO
        LD      HL,PCGPAT       ;DATA TOP ADDRESS
        LD      (HLWORK),HL
        XOR     A
LOOP    PUSH    AF
        CALL    SET8
        LD      HL,(HLWORK)
        CALL    SETPCG
        LD      HL,(HLWORK)
        LD      BC,24*8
        ADD     HL,BC
        LD      (HLWORK),HL
        POP     AF
        ADD     A,8
        JP      NZ,LOOP
        LD      BC,1800H
        LD      A,6
        OUT     (C),A
        INC     BC
        LD      A,25
        OUT     (C),A
        RET
SET8    LD      BC,3000H+5A0H
        LD      D,A
        LD      E,8
SET80   PUSH    BC
        LD      HL,48
        CALL    SETIO
        POP     BC
        LD      HL,80
        ADD     HL,BC
        LD      B,H
        LD      C,L
        INC     D
        DEC     E
        JP      NZ,SET80
        RET
SETIO   OUT     (C),D
        INC     BC
        DEC     HL
        LD      A,H
        OR      L
        JP      NZ,SETIO
        RET
SETPCG  LD      B,BLUE
        LD      C,00H
        LD      D,RED
        LD      E,GREEN
        LD      A,08H*8
        EX      AF,AF'
        EXX
        DI
        LD      BC,1A01H
VDSP0   IN      A,(C)
        JP      P,VDSP0
VDSP1   IN      A,(C)
```

```
        JP      M,VDSP1
        EXX
        EX      AF,AF'
SETP    OUTI
        LD      B,D
        OUTI
        LD      B,E
        OUTI
        LD      B,BLUE
        EX      AF,AF'
        LD      A,0BH
DLY     DEC     A
        JP      NZ,DLY
        EX      AF,AF'
        INC     C
        DEC     A
        JP      NZ,SETP
        EI
        RET
;
;
```

その2・X1 GRAPHIC VRAM アドレス計算法・

任意の (X,Y) ただし(0<=X<=639 , 0<=Y<=199)の点を含むGRAPHIC VRAMのアドレスを求める式。

(OFFSET)+(X¥8)+((Y MOD 8)*(800H))+(Y¥8)*80 (80桁)

又は、

(OFFSET)+(X¥8)+((Y MOD 8)*(800H))+(Y¥8)*40 (40桁)

ただし、

OFFSETは、4000H(青プレーン)、8000H(赤)、C000H(緑)

¥は、整数割り算をあらわします。

MODは、アセンブラでは、ANDで考えるです。

X=0で、テーブル化する手を私はよく使います。

```
;
;       テーブル化ルーチンの例
;
;       Init. G.Line TBL
;                               by YAS
IGLTBL
        XOR     A
        LD      HL,GLTBL
        LD      BC,04000H               ;青プレーン
IGLTBL11
        PUSH    AF
        EX      DE,HL
        LD      HL,800H
        OR      A
        ADC     HL,BC
        JP      P,IGLTBL12
        LD      HL,4050H-7800H
        ADD     HL,BC
IGLTBL12
        LD      C,L
        LD      B,H
        EX      DE,HL
        LD      (HL),C
        INC     HL
        LD      (HL),B
        INC     HL
        POP     AF
        INC     A
        CP      200
        JR      NZ,IGLTBL11
        RET
;
GLTBL   DS      200*2
;
;
```

おまけ　終わり

・あとがき・

何ともまとまりのない・・・・・。反省。

次回はソースレベルでのお話しにできると思うので、そっちの方を期待する方は、おたのしみに。（でもでも、いったい誰を対象にしているんだろう。）

（Ａｌｅｐｈより）

久々の保田さんの大容量の投稿です。ありがとうございます。Ｘ１版「ヨッ＊ーのクッ＊ー」は私もいただきましたが、音が無いだけで本物そっくりでした。対コンピュータ戦モードをつけるとよいのでは！？（無責任発言）

◁ ０１１₋₁ ＮＡＲＣＨ ▷　１９９３－１２－１８着

いろいろ投稿します。

〈ＮＡＳＨ通信　通販のお知らせ　その２〉

先月紹介したＮＡＳＨ通信（以下Ｎ通）ですが、あまり反響がないようなので、もう一度紹介します。

私、ＮＡＲＣＨが設立したサークルが、「ＮＡＲＣＨ ＳＯＦＴＷＡＲＥＨＯＵＳＥ」略称は「ＮＡＳＨ」です。そのＮＡＳＨ発行の、（主にＳＣ１使用の）ＤＭが「月刊ＮＡＳＨ通信」です。

役に立たない（？）マシン語講座やＤＯＳ（主にＤＯＳ２）講座、ユーザーからのお便りを紹介するコーナー、ミニゲームなど、全部見終わるのに１０分もいらない（苦笑）ＤＭですが、システムは毎月良くなっています。

「ちょっと冷やかしで見てみよう」「金が余ってるから申し込んでやるか」というような人でもかまいません。一度見てみて下さい。文句はその後受け付けます。

申し込み方法ですが・・・

（１）フォーマット済みディスク１枚＋７２円切手２枚

（別に72円＋41円とかでも可。ただし合計で100円分以上）＋返信用封筒（あて名シールも可）
２）３００円分の小為替
のどちらかを、

〒730　広島市中区光南6丁目　1－5－507
小西　直人

までお送り下さい。
現在、12月号（＃５）の発行が終わり、1月号（＃６）へ向けて準備中です。1月号は、1月7日発行。お申し込みはお早めに・・・。

〈MSX、98、X68k　ゲーム機度の高いのは？〉
やはりX68kだと私は思います。ストⅡ'が68で出ましたが、あれと同じものを98でやれといわれても出来ないでしょう（MSXは言わずもがな）。
私が将来パソコンを買うとすれば、ゲームだけやるのならX68kを買うでしょうね。98もいいけど、ゲームだけやるんだったらスーファミで十分でしょう。98用のゲームが続々とスーファミでリリースされますし（覇王伝とか。）
でも、アーケードゲームを忠実に移植してくれるのはX68kだけ。そんな点に引かれます。
今置かれてる状況が、少～しMSXと似てるっていうのも、引かれる要因ですね（笑）。

〈フリートーク〉
高校生のくせして、肩こりや腰痛に悩まされているNARCHがおくる、夜のダジャレだ。

「お前　どーして　腹巻きしてんだ？」
「おれの腹、真っ黄～（はら、まっき・はらまき・・・）　から・・・」

さむ～～～い、え～～～　～～っくしゅ！
（ウゴウゴルーガより）
※元ネタ知ってる？
（by　「しかと」が大好きなNARCH）

（Alephより）
「反響が少ない」原因は単純明解、MSX系会員の約半数がM．KSoftさんとダブっているからです。元々、M．KSoftから入会した人はそれなりに意欲ある訳ですから、もう申し込んでいるはずです。VERN．初期会員の人や、M．Kかけもちしていない人も一度買ってみましょう。

◁015　相田　剛志▷　1993－12－1着
一号遅れましたが一周年おめでとうございます。VERNETの＃５表紙裏「感動のアマチュア～」には大変感激しました。すばらしいことですね。でも、あまり無理すると自滅する危険もあると思いますんで、程々にいきましょう。（←偉そうに・・・）バッ活にも載ったし、会員が増えるといいですね。
ところで「へろへろ1号」ですけど、あのM－FANのペンネームは、今見ると凄え恥ずかしいっス。関係ないか。とにかく、あれは、色を変える本体のプログラムよりも、CALL文の判定・実行、引数の受け渡し等のインタ－アダプトのほうが遥かに大変でした。その甲斐あって、どうやらまともに使える拡張BASICができたと思うんですが、どうでしょう。
さらに関係ないけど、「へろへろ1号」をM－FANに投稿したのは、もうかれこれ1年と少し前のことで、今さらああいうふうに紹介されるとは思ってもみませんでした。
「へろへろ6号」のほうは、スタート／エンドシリンダ、タイマのカウント値等の指定ができるようになりました。さらに、10セクタ／トラックの800KBフォーマットにも対応し、「へろへろ6号R」でそのフォーマッティングができます。Aleph氏の「いいですよ」との御言葉を賜り、バッ活にも投稿しましたが、このバージョンはその投稿したものより少し上です。優越感を味わいましょう。（何に対して？）。
気合を込めて、転送速度の限界までの周波数で再生できるようにしました。ただし録音のほうは、／T32未満に／Tパラメータを指定すると、処理が間に合わなくなって音が変になるので、20kHzとかで録音したければTOWNSとかで録音するといいかもしれません。そういえばF1XVのギャップ長は54でした。うそ書いてすいません。
僕の近況などひとつ。最近、深夜番組で妖怪人間ベムがやってました。ついこの前終わったけど。なんというか、シナリオに、生理的な怖さというか、トラウマを幼い子供につくりそうなものがあるのが多かった。そしてひたすら孤独（じゃないか、3人いるし）な妖怪人間たち。リメイク版も楽しみです。それにしても放送禁止用語の多いこと。あるとき、ちょっと精神病な人が出てきた回で、その人とベロがコンタクトして後にベラの言った台詞。「ベロ、そんな――と付き合ってると、あんたまで――になっちまうよ。」さらにベロが「あの子は――なんかじゃないやい」「――」部はことごとく無音。大笑い。さらに、夕方の再放送でセーラームーンがやってます。第1回から。そういえば、第2回か3回のスタッフクレジットの「動画」に、「新田真子」の名が。あの「しんだまね」なんだろうか。う－む。
再放送といえば、16：00～16：10にヤダモンがやってるのは周知の事実ですけど、実は、8：50～9：00にも別の話でヤダモンがやっています。え、しってる？

う～ん、全然近況じゃないな。では。
追記：「ベム」の後には「デビルマン」がやるみたいです

へろへろ６号のつかいかた

／S０～／S２５５	スタートシリンダ。上限チェックはなし、ふつう／９。／I０フォーマットで８０。（上限）
／E０～／E２５５	エンドシリンダ。↑
／T０～／T２５５	発音間隔。３．９１１㎲単位で指定。小さいほど速くなる。
／G０～／G２５５	ギャップ長。実際値より１２バイトぐらい少なく指定する。
／I０（H６Rのみ）	１０セクタ／トラック、ギャップ長３５でのフォーマッティング指定。
／I１（H６Rのみ）	９セクタ／トラック、↑
／O	／I０でフォーマッティングしたディスクを読み書きするとき指定。
／D０	内蔵ドライブ指定。
／D１	改造拡張ドライブ指定。
／H	ヘルプ。
	詳しくはドキュメント参照。

テーマ１について
　「ゲーム機度」というのが不明だけどここは、「ゲーム機のつもりで買ってその通りになっているユーザーの割合ということにしておこう。
　するとやはりX６８kかな？MSXはソフト市場が・・・・そしてPC９８はオフィス需要がバカみたいに高いし・・・・。
テーマ２について
　誰がかけるかけ声なのか？キャラクター？プレイヤー？よしここはプレイヤーとしておこう。（独断）。
　仲のいい奴なら「弱い弱いィ、貴様は一生私に勝てはすまいよ」(はやかけ声ではない)知らない人なら手を軽く挙げてあいさつを交わすくらいですか。
テーマ３について
　ああっ、行列演算。加法定理。和積の公式。さらにアセンブラで組むのはめんどくさいよ～。
－－－－－－－－－－－－－　－－－　－－－－－－－－
（Alephより）
　H６RがEMF対応ですか！！私などは早速私的趣味に走らせてもらっています。（なにって？名作劇場コレクションですよ。）でも、けっこうディスクがハネられるのでかなりつらいです。（ノーブランドは１００％、ブランド品（maxellやSONY）でも半数はハネられる。データディスクはFORMULA_M２でさえバックアップがとれないし。でも、なんとなく「MSX離れした」感じがしてとってもいいです。テーマ２のかけ声はおもしろいですね。つかってみようかな・・・？
－－－－－－－　－－－－－－－－－－－－－－－－－

◁０２３ BUN▷　１９９３－１２－１３着
「彼とわたしのMSXサークル日記」　－　by　BUN
　某月某日：個人発行DMの案内にXX円以上（←）の切手同封と書いてありました。「”以上”とは無責任な表現ではないでしょうか？」との私見を添えて申し込む。
　某月某日：DMが届きました。編集者記：でわたしの考えを紹介しつつ、今後は”以上”を削除するとあります。誠意ある対応に嬉しくなっちゃいました。
　某月某日：或るサークルのDM・創刊号を申し込む。このところDMや雑誌の発行が盛んです。メーカーは撤退してもMSXは元気一杯だよ！　彼も元気！（？）だし、わたしはゴキゲン！！
　某月某日：創刊号が届きましたが、内容は何もナイヨーー！？始めたばかりで投稿が集まっていない為との事です。アンケートと一緒に、「会員の投稿を主体とするDMの会費を何故実費＋”アルファ”と設定されたのですか？」等、わたしなりの疑問を書き送る。（ここもXX円以上（←）の為替でとありました）
　某月某日：「赤字は出したくない。余ったお金はイベント＆プレゼント用に回すつもり」、「まだ完成してもいないDMに対しての批判はオカシイ」等との返事と共に為替が返送されてきました。彼は「もう放っておけ、こんな奴」と怒ってしまいましたが、「この手紙も赤字の一部です」とまで言われては引っ込む訳にもいかず、今回＋次回分の切手＆封筒を同封した返事を投函する。　」
　某月某日：「人それぞれにやり方があります。文句を言ってるのは貴女だけです」との答えが来ました。彼と二人でいろんな方法を考えて提案したのに、無駄だったみたいです。「まことに残念ですが・・・」と脱会通知を投函。
　某月某日：以前から知っているサークルより、会報創刊の連絡が彼宛にある。この日の彼は上機嫌でした。なんといっても彼のお気に入りのサークルですからネ。わたしも勿論ルンルンです！会報には講座も開設されるそうで今から楽しみです。
　某月某日：創刊準備号、創刊号を見せながら「なんか変やろう？」と彼。確かにおかしいヨ。二人で疑問に思う事をいろいろ話し合ってみる。まとめた物を彼はアンケートと共に送る。
　某月某日：返事が三人のメンバーの方より来ました。感激です。わたし達の疑問にも誠意をもって応えて下さっています。ですが最も問題点とした「オーバーキャパの投稿作品（会報宛）→DM掲載→TAKERU販売（会員配布なし）」との方針は変わらないとあります。楽しみにしていた講座も会報ではなくDMで行なう、またその販売価格もすでに決まっているとも・・・。「DMは会員配布用、）TAKERU販売分はサークル独自で製作されては？」等、再度の要望を書き送る。
　某月某日：VERNETさんへの会費を郵送。出戻り為替（？）２枚を充てる。その際、この間の事情も書き添える。Aleph氏の反応が少し心配です・・・。

某月某日：ＶＥＲＮＥＴ＃５が届く。私信を読んでホッと安心。″感動のアマチュア精神物語″には、思わず「これだ！」と叫んでしまいました。　－－　「命削って～」は結構な心構えですが（無責任？）、「生活費削って～」はダメですよ。ページあたりの単価を上げて下さるようお願い致します。

某月某日：アンケートを書く。″感動の～″についての感想を書こうとするが旨くいかない。わたしの考え方とオール・イコールなので困ってしまう。どうしよう、締切りが近くなってきちゃった。

某月某日：いろいろ考えたあげく、この２ケ月間に体験した事を日記型式で記すことにする。・・・で、今これを書いています。

－－　と、まぁ勝手な事ばかり書きましたが、わたしなりの同人活動に対する考えを・・・。

（１）ＤＭは［Ｄｉｓｋ＋送料］での配布がベスト。老舗（？）のサークルの殆どがこれに近い形で、中には私信＆アンケートもＤｉｓｋ上で処理して経費を抑えておられる方もいらっしゃいます。システムも独自に開発されたものが多いようです。ＤＭは無償で、利益は他の活動（ＴＡＫＥＲＵ・パソｅｔｃ．）で得るという、わたしにとっては神様のような存在です。
対して、他者開発のツール（Ｍ☆さんのが多い）を使い新たに活動を始められたサークル・個人ほど″企業化″の傾向がみられます。システムに関する質問・提案に対しても発行者自身では対応できませんし、他力本願の″投稿依存型″である事も特徴のひとつです。彼らはＤＭ販売（！）でしか利益を得る能力がなく、わたしはこれを「ＭＳＸのすき間産業」と呼んでいます。このようなＤＭは自然に淘汰されることでしょう。

（２）雑誌・冊子の場合、会員数の増加→投稿量の増加→発行コストの増加→会費アップ、というジレンマがつきまといます。経費を抑える為にページ数を減らせば（掲載基準を高く設定）、投稿意欲は減少するでしょう。
ＶＥＲＮＥＴさんは変動相場制（？）ですからそういう心配は無用で理想の運営方法だと思います。会費が定額ではなく個人管理というのも良いですネ（そちらは大変でしょうが）。また、どうしても本誌には掲載出来ない投稿作品もありますから、これらを含めた形でのＤＭ発行は嬉しい配慮です。発行形態、運営方法ともＶＥＲＮＥＴ方式が最高！だと思います。

－－－　最後に「感動のアマチュア精神物語」を読んで・・・。
″日記″でも書きましたように、「命削って～」は泣かせるフレーズ（？）ですが、「生活費削って～」にはこちらが困ってしまいます。持ち出しをすれば折角の変動制の意味がなくなります。発行に必要な経費はドンドン徴収して下さい。また、報奨金についてはわたしは名誉ポイントと受け止めていますし、他の方もそうだろうと思いますヨ（いざとなれば、超インフレな交換レートにするという手も・・・）。

Ｍ☆Ｓｏｆｔさんとの件には彼も大変怒っていました。あちらは彼の担当で″ＢＵＮのダンナ″と名乗っています）。一時は「やめてやる！」と叫んでいましたが、半年分の会費を送ったばかりですのでどうしますやら・・・。
わたしはこの件は会費の多寡やレベルの高低ではなく、人間の資質の問題だと受け止めています。″彼″はまだ未熟なのでしょうネ。

－　－　－　－　－　－　－　－　－　－

ずいぶん長い文章になってしまい、申し訳ありません。この一部、或いは全文を削除（つまりボツ）されても一切苦情は申しません。どうにでも好きにして－－－－－！

おわり，

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

（Ａｌｅｐｈより）

ＢＵＮさんの手厳しい「批判」（ですか？）の御意見です。やはり同人界の人間にはこれくらいの意気込みがないといけませんね。次の号にＢＵＮさんの御意見に真っ向から対立するような意見が掲載出来れば、ＶＥＲＮＥＴ上にも「討論」の「場」が現れるでしょう。私はそのような状境を切望しています。

それから、「変動相場制」や「口座制」については、完全にＥＸＴＲＡさんの「まね」です。ＥＸ．の筑紫さんは一見のらりくらりと運営しているように見えて、（失礼！）その実、かなり効率的で公平な運営を精力的にこなしておられます。（おっと、今は休止中ですが・・・。）ゆえに私の様な未熟者にとっては、見ならうべき点に事欠きません。変なたとえですが、「ヤン・ウェンリーの様な」というたとえが似合うほどです。

私は自分の行為を後背におしかくしてなにげない望を装う、などということができる程器用な神経は持ち合わせていないので、あのような文章（＃５感動のアマチュア～）を載せてしまったのですが、いまさらながら、あれは忌避されるべき行為であったのではないかと悔恨の念が絶えません。ある人に「これではペンの独裁者だ。」と言われてしまいました。もっともです。ＥＸＴＲＡの後半の会報を読み返して、改善の方策を見出だし、努力したいと思っています。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

◁０２８ アッキ ▷　１９９３－１１－２２着

古くなりましたが、皆さんの中にまだファミコンのディスクシステムの作動するのをもっている人はいるでしょうか？動いている人に連絡です。ディスクゲーム（ゲーム入り希望のもの）を１本１００円でゆずります。ディスクを持っている人はこちらに送ってくれれば無料にてゲームの書き換えをします。条件は送料を負担してくれる人。ディスクは任天堂の新品で１８０種類のゲームがあります。

詳しくはリスト表を６２円切手同封で連絡して下さい。先着順優先。

宛先

〒470－01
　愛知県愛知郡日進町岩崎神明９の２４　結城 敏明

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

（Ａｌｅｐｈより）
　リスト拝見しました。そうそうたるラインナップですねー。ところで、ここに大きな「穴」（！？）があります。ファミコンのディスクはＱＤですが、１００円！！！？ＥＸＴＲＡｖｏｌ．５０に載っていた*ＯｐｅｎＳｐａｃｅ*さん（おおっ、Ｍａｃだっ！）の宣伝（？）には、ＳＨＡＲＰ純正のＱＤが１枚４８０円とありました。ＭＺ－１５００のものとは互換性が無いのでしょうか！？・・・・・・関係無いけど、Ｍａｃのフォントは奇麗だなぁ。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－

先月掲載しわすれたＤＩＳＫさんのお便りです。
◁ ０１９ ＤＩＳＫ ▷ １９９３－１１－１７着
　とりあえず一周年おめでたう。わたしとＡｌｅｐｈのつきあいもちょうどそれくらいやろか。今まではそれ程は参加でさんかったけど、年明けくらいには私もちゃんとしたパソコンユーザーになっているはずなので、もっと参加します。では、今後ともよろしくっ！！

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

（Ａｌｅｐｈより）
　ＭＺ－２５６１はちゃんとしたパソコンだよ～・・・。まあ、ドライブぶっこわれて修理代３万じゃあしょうがないけど・・・。まあ、こちらこそよろしくお願いします。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

◁ ００６ まみむめも ▷ １９９３－１２－３着
　会員３０名しかし投稿しているのは半分ぐらい・・・・それはみんななんかしらで１ページかかねばならないのがつらいのでは？これは私の願望ですが、準備号のミケチャン通信（？）みたいなもので、葉書にでもかいた文をＡＬＥＰＨさんが集計して１ページにたくさんの意見をのせるようなものを作ったらいかがでしょう？（ＦｒｅｅＴａｌｋがその系統になるのでしょうか・・・？）例えばまみむめもからローゼン君に「そんなにヴァトルダー（＝○○○○君）をイジメテよいのか！？」というような個人意見とか（笑）。前号に少しありましたけど、それをコーナー化してしまうとか！（ああこれでＡＬＥＰＨさんの負担が倍増・・・・・）あくまで１意見でした。←でもこれはすでに＃２でローゼン君が言ってますが

［ローゼン君のアンケート］
　とっても臨場感があっておもしろいです。でも友達失くさないように気をつけてね（笑）

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

（Ａｌｅｐｈより）
　今回の方式で満足ですか？私がこの方式を決定してからお便りがきたので、「ややっ！」でした。もちろん（笑）この方式は、ＥＸＴＲＡさんのもののパクリです（筑紫さんごめんなさい）。会員は３６名になりました。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

◁ ０２６ ＡＮＡ ▷ １９９３－１２－１０着
ＣＩＴＹ．ＣＯＭについて
　　ＭＳＸ－Ｃで町づくりシミュレーションの試み。
＊コマンドライン
　↑↓→←　　　　マップスクロール（一寸遅い改善の余地あり。）
　ブル　　　　　道路など。　↓候補地のみの設定
　住宅　　　　　住宅など。　A/SPACE･･･SET/YES
　ビル　　　　　ビルなど。　B/RETURN･･RETURN/NO
　工場　　　　　工場など
　　　　　　・
　　　　　　・
　セーブ／ロード　ディスクセーブ／ロード
＊イベントについて
　皆さんのアイデア、希望により、プログラムを追加していきたいと思います。希望などをお寄せ下さい。
＊ＢＧＭについて
　ＣによるＢＧＭ、割り込み処理の方法を勉強中なのです。Ｃで使える関数／アセンブラをお持ちでしたら譲って下さい。［Ａｌｅｐｈ：Ｓｍａｌｌ－Ｃと同じ方法ではだめなのですか？］

Ｄａｎｔｅ　ＣＡＩについて
　サンプルのメインプログラム”ＤＲＡＴ”には簡単な計算トレーニングのプログラムが組み込まれています。
　マップは北海道、東日本編／中央日本編／西日本、九州編に別れています。（サンプルは北海道、東日本編です。）
＊目指すもの！
　ゲームをしながら一寸お勉強してみようというものです。メッセージエディタを使って各地の紹介なんかをどしどし書き込んで欲しいものです。書き込んだなら送り返して下さい。
＊ストーリーについて
　皆さんのアイデア、希望によりストーリーを考え、進行させていきたいと思います。いいアイデア、希望がありましたらお寄せ下さい。
＊主な変更点
　スプライトが４セット使えます。
　ＭＡＰ０１－０５　では　ＳＰＲ－Ｆ００がロードされます。
　ＭＡＰ０６－１０　では　ＳＰＲ－Ｆ０１
　ＭＡＰ１１－１５　では　ＳＰＲ－Ｆ０２
　ＭＡＰ１６－２０　では　ＳＰＲ－Ｆ０３
　ＭＡＰ２１－２５　では　ＳＰＲ－Ｆ０４

　Ｄａｎｔｅ　ＣＡＩもＣＩＴＹ．ＣＯＭも皆さんの参加がないと進行しないのです。希望、意見なんか送って下さい。
○ＦＳ－Ａ１ＷＳＸ／ＷＡＶＹ７０ＦＤのメモリ増設によ

るMSX－DOS２対応化の換装をやっていただけないでしょうか。よろしかったら本体を送ります。サービス料とかお知らせ下さい！
○スーファミのディスクつきのバックアップ機を改造してMSXとつなぐことで２HD対応／メモリアップが出来ないかなあ！MSXの残された道は他機種とのディプレックスだ！
〒038青森市鶴ケ坂川合２０６の１　穴水 行憲
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
（Alephより）
　CITY．COMはディスクに収録してあります。何か「シムシティー」っぽくって、良いです。スクロールは問題ですね。いっそきりかえしにしたほうが良いかも？
　Dante　CAIはヴァージョンアップサービスをVERNETで行います。DANTEのユーザーディスクを送ってください。ブランクディスクが届いても、コピーサービスは行いません。それから、同時にAlephと京都所司代さんの共作なる「DANTE改ver１．２０」も復活サービスします。どちらも返信用切手とDANTEのユーザーディスク同封でVERNET「DANTE＊＊＊＊書き換え希望」係まで。
　２５６K換装ですか・・・。RAMは高いしつけにくいときていますので、改造のさいには必ずソケットを用意しましょう。
　２HD化・・・。tRのスピードをもってすれば、DMAやバッファなしで２HD可能だと思うのですが。これをひっくりかえせばDMAやバッファがあればZ８０でも２HD出来るということでして・・・。ああ、IM0マシンの宿命これいかに（笑）。その点、X１や８８（IM２マシン）はめぐまれています。でもAlephのマシンはX１turboⅡ（２DD）・・・（爆笑）。
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
◁ 027 さとばー ▷ 1993－12－15着
　質問です。
①ドキュメントファイルを見る時、スペースを押しても、STOPを押しても止まらないため、早くて読めない時があります。しかたなしに、PAUSEキーを押していますが、これって良くないですよね？プリンター持っているのですが、ドキュメントファイルをプリントする事ってできますか？
②投稿ゲーム等を送るとき、（Nマガにしかまだ出していません。それも夢プロ）。私はターボRですが、標準モードで作り、スピード調整しています。FOR文でループして時間かせぎ（止める）をしているのですが、ターボR（FS－A1GT）とMSX２、MSX２＋の場合、処理スピードが違うなんてことがありますか？また、処理スピードに関係なく（FOR文での時間かせぎ）を使う事なく、MSX２、MSX２＋、ターボR（高速モード）でも同じスピードにするにはどうしたら良いのでしょうか？
③ターボRの高速モードでプログラムを内で、標準モードにしてしまう命令はないのでしょうか？
質問は以上です。
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
（Aleph・Answer）
１．について
　「TYPEコマンドは［CTRL］＋［S］で一時停止します。何かキーを押すと再開します。また、
　A〉TYPE　～．～／P
というふうにすると、１画面ごとに止まります。
プリントアウトは
　A〉COPY　～．～　PRN
でOKです。
２．について
　FOR～の時間かせぎでは全然タイミングが変わってきます。「n秒時間待ち」のサブルーチンを用意しましょう。
〈サンプル（BASIC）〉

```
        ・
        ・
100  T=5:GOSUB  500:'5秒待ち
        ・
        ・
500  ON  INTERVAL=60  GOSUB  5
30:IC=0:INTERVAL  ON
510  IF  IC〉=T  THEN  INTERVAL
OFF:RETURN
520  GOTO  510
530  IC=IC+1:RETURN
```

３．について
　M．KBASICには入っていましたね。モードを変える時はMAINROMの０１８０H、「CHGCPU」をAレジスタに次のようなデータを入れてコールします。
　　　＊００００＊＊B　←００：Z８０
　　　｜　　　　　　　　０１：R８００ROM
　　　１の時：高速ランプ有効　１０：R８００DRAM
Q＆Aは大歓迎ですので、もっと皆さんQしてください。超エキスパートな質問も、他力本願で（爆笑）なんとかしますから・・・。
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
〈〈名パソ３０報告　by　ALEPH〉〉
　１２／５日、石川KNJさんと待ち合わせて名古屋パソケットへいってきました。大阪パソケットと同じようなつもりで開場１時間前にならんだのですが・・・いるいる、徹夜組！赤い目をしてNEOGEOでサムライスピリッツやってるんだから・・・。ふぅ（笑）。規模は大パソの¼といったところですか。おおっ、なんとあのWOODSOFTが来ているではあーりませんか（失笑）。しかし、まともなMSXのソフトを売っているブースはWOODSOFTさんの所だけとは・・・。X１のソフトは大パソにもなかったので諦めていたのですが、もうこれは「運が良か

った」と言うべきなのでしょうか？８８もあまり来ていませんでした。やはりＦＩＲＥＣＲＡＣＫＥＲさんがいないとさみしひ・・・（笑）。とりあえず、ＷＯＯＤＳＯＦＴさんの新作１本とＤＭ１本、それにオリジナルＳＣＣカートリッジ（怪しいけどとってもおいしい）はニヤリくんの代わりに買いました。このＳＣＣカートリッジはＶＥＲＮＥＴのＤＭに使用できます（ＭＢＬ全シリーズに完全対応です。）ああ、すでにＷＯＯＤＳＯＦＴさんのソフトは全部もっている状態・・・。もう次から名パソへ行く意味が無くなってしまいました。今回特に目についたソフトは、Ｘ６８Ｋのセーラームーン（？）の格闘物の一品です。デモだけでも「ひゃ～（爆笑）」と驚く出来でした。抽選会があったのですが、私も石川さんも見事に「おかし」をあてでかえりました（笑）。
結論：電車賃往復１４００円かけて行く価値はなかったと思いました。やはり、いいものを期待するなら東京か大阪のパソケに出るべきなんでしょうね。
では、ＷＯＯＤＳＯＦＴさんにあずかった宣伝を御覧下さい。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

ＷＯＯＤＳＯＦＴのディスクマガジン紹介！

●Ｏ・ＲＥ・ＬＯ　ＤＩＳＫ　Ｖｏｌ．１＆２＆３
（各１００円）

パソコンに関する多くのユーザーの「声」を掲載し、パソコン通信上で広まっている優秀なフリーソフトウェア・ＣＧ等を収録しているミニネット的な情報ディスクです。現在までに収録されたフリーソフトウェアは下記の通りです。

◆Ｏ・ＲＥ・ＬＯ１

ＡＥＧ１０２　　．ＰＭＡ
（ＤＯＳ１用ファイル管理ツール）
ＮＯＳＥ　．ＰＭＡ
（ディスク直接書き込み、読み込みツール）
ＡＲＭＩ　．ＰＭＡ
（９８のレコンポーザ用ＭＩＤＩファイルＲＣＰの演奏ソフト）
ＰＭ　．ＬＺＨ
（圧縮解凍ツール「ＰＭファミリー」一式）

◆Ｏ・ＲＥ・ＬＯ２

ＢＬＳ１８４　．ＬＺＨ（マルチＣＧローダー）
ＭＧＳ　（ＦＭ音源ドライバーＭＧＳ一式）
ＭＤＲＶ１１０　．ＰＭＡ
（ＭＩＤＩサウルス用ＭＭＬ　ＭＩＤＩ－ＤＲＩＶＥＲ）

◆Ｏ・ＲＥ・ＬＯ３

ＨＩＴＦＩＮＤ　．ＰＡＭ
（ワイルドカードの使えないプログラムで強引に使ってしまうツール）
ＢＬＳ１．９０　．ＬＺＨ
（マルチＣＧローダー　Ｖｅｒ．１．９０）
ＰＡＣＮ＿ＰＯＰ．ＬＺＨ
（パソコンのキーボードをＭＩＤＩキーボードに！ＧＴ専用）
ＲＲＡＭＤ１０１．ＬＺＨ
（ＤＯＳ２用ＲＡＭディスク復活ユーティリティ）
ＥＭＵ２５５　．ＬＺＨ
（ＦＤＤの内容をまるごとメモリーに転送するツール）
ＰＡＬＮＴＳＣ２．ＬＺＨ
（垂直同期信号が５０Ｈｚのディスプレイで表示させるツール）
ＥＤＳＳＲ！！　．ＬＺＨ
（バッ活でお馴染みＭＩＤＩツールプログラムＥＤＳＳＲのＤＯＳ２版）

◎通販方法

どのソフトが欲しいかを明記した紙と、定額小為替（無記名）、宛名シールを同封の上、下記の住所までお送り下さい。定額小為替の価格は以下のようになっております。

１本の時…………２００円分
２本の時…………４００円分
３本の時…………５００円分の定額小為替と５０円切手

宛名シールは小さすぎないようにお願いします。ＷＯＯＤＳＯＦＴでは、他にも多くのソフトを販売しています。ソフトリストを希望の方は、下記の住所宛に６２円切手と宛名シールを同封の上「ソフトリスト希望」と明記の上お申し込み下さい。

★連絡先

〒６５１－１３
神戸市北区有野台６丁目１０－１０　檜野哲也　方
「ＷＯＯＤＳＯＦＴ○○○係」まで

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

（Ａｌｅｐｈ）
Ｏ・ＲＥ・ＬＯはフリーウェア獲得にはもってこいのＤＭです。音楽主体の”ＰＳ”シリーズもでていますので、興味のあるかたは資料請求してみてください。ＳＣＣカートリッジの在庫はあまりないそうです。

ああ無題・・・（０１２ＮＹＡＮ）

★ええ～、何だか突然変わったなとおっしゃる方もいらっしゃるとは思いますが、しばらくのあいだ（たぶん春ぐらいまでだと思う）『Ｓ．Ｂ．Ｂ．Ｄ』のほうはお休み（？）させて頂きたいと勝手ながら思っておりまして、また何かあったら投稿しますが・・・。

お詫び
誠に勝手ながら、一身上の都合で、
Ｓ・Ｂ・Ｂ・Ｄは、
当分の間休ませていただきます。
ご了承下さいませ。
（０１２ＮＹＡＮ）

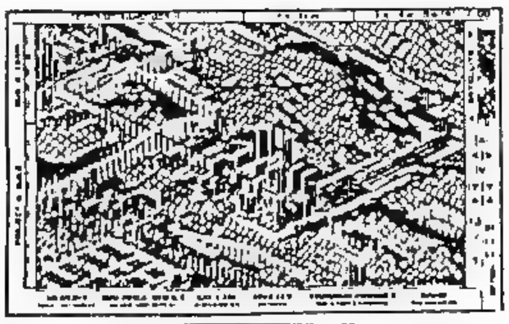
★さて、
『９３’ＮＥＣパソコンフェア』にいってまいりました。
１２月１０～１１日に大阪南港（別名「南港王国」／おおうそ（笑））のインテックス大阪で開かれていました。まあ、私がじっくり見たところといえばゲームのコーナーだけですけど。
しかし、Ａ．Ⅳ．（Ａ列車で行こう４）はスゴイ！（個人的意見ですが。）あの立体の表し方って、いわゆる３Ｄというやつなんでしょうか？なかなか、やっていても見ていても面白いですね。ふむ、さすがはアートディンクといいたいのだが、二つ三つ残念なところがありまして、

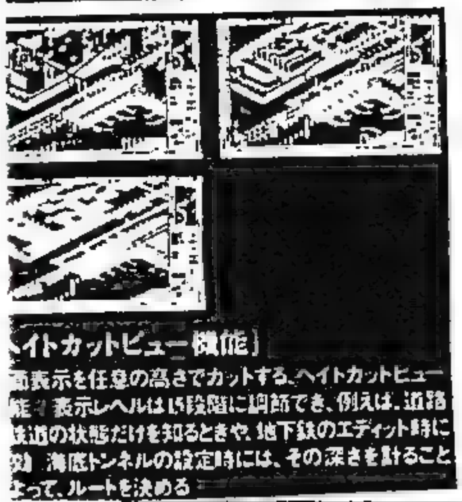
１．ＰＣ－９８ＶＸ（ＣＰＵが８０２８６）以降でないと動かない！
まずはこれ、どうにかならないでしょうかね～。せっかくＡ．Ⅳ．ができるとおもって楽しみにしてたのに・・・
だって、うちにあるマシンといえば、ＰＣ－９８ＤＯ＋（ＣＰＵはＶ３３。ＶＭとほとんど同じ（？）、ただし８８のゲームも楽しめる。）だけなんですよ。信長の野望－覇王伝－だって専用版でないと遊べないし、その専用版だって、もうほとんど出回ってないし・・・

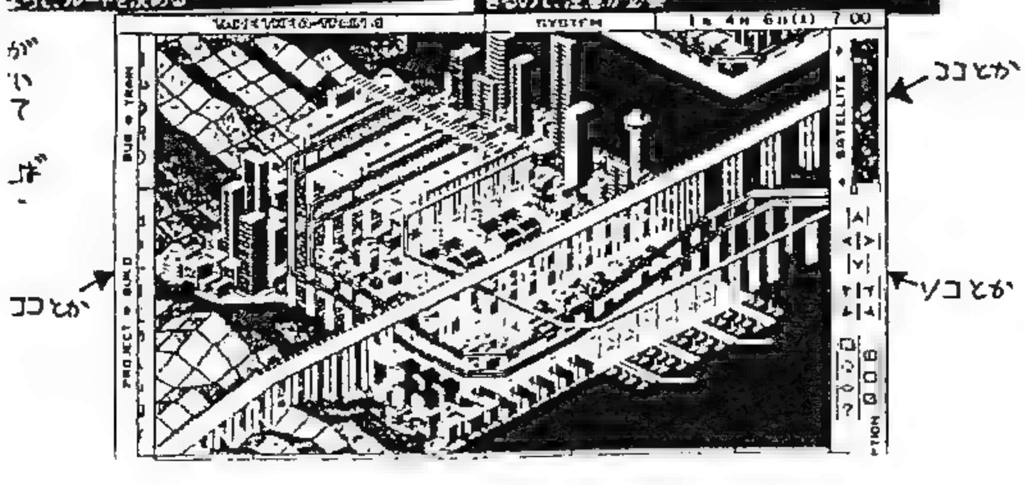
２．ＮＯ～！！説明書を読まないとダイアグラムの設定ができない！！
いや、本当に分からない。なんか適当にキーをいじってるだけって感じで・・・。ああっ！うざって～！！（笑）

３．え～っと・・・もうないか。

まあこんなもんですかね～
えー、こちらにございますのが、Ａ．Ⅳ．の画面でございます。
・・・・・（笑）
あと、いろいろな機能について、・・・下を御覧くださいませ。（この横着者！！）







★その他・・・
え～っと、㈱光栄のブース（？）には、提督の決断Ⅱがありました。
おもしろそうでした。絶対、いや、たぶん買います。
あと、目についたのは、パンサーソフトウェアの『ＨＡＭＬＥＴ』でしょうか。
このソフトには、『ＴＡＰＳ』なる物が使用されています。
『ＴＡＰＳ』とは、－Triphonic Advanced Playing System －（疑似３Ｄ空間体感システム）と称し、ポリゴン処理と高度なピクセルマッピング処理の融合により、ヴァーチャル空間を実現したシステムで、これによって、プレーヤーは空間内を全方位、全角度（３６０°）に視点を移すことができ、仮想現実空間内をリアルに移動できるわけです。
しかし、このソフトには、ＶＸ２１／ＵＸ２１以降でしか作動せず、ＣＰＵ３８６ＳＸ１６ＭＨｚ以降推奨とまで書いてあるんです。
いったい私にどうしろというのですか。まったく。
では、ハードのほうに目を向けてみましょう。
ＰＣ－９８２１Ａｐ２・Ａｓ２・・・
おや？　９８ＭＡＴＥに、Ｂｐ・Ｂｓ・Ｂｅなんてありましたっけ？
なに？　身近になった９８ＭＡＴＥ？
う～ん、たしかにＡｐ２・Ａｓ２より定価で約１０万円ほど安いようですねえ。機能面も大して差はないようだし・・・ん？
何ですかこの「サウンド機能『ビープ音』」というのは？

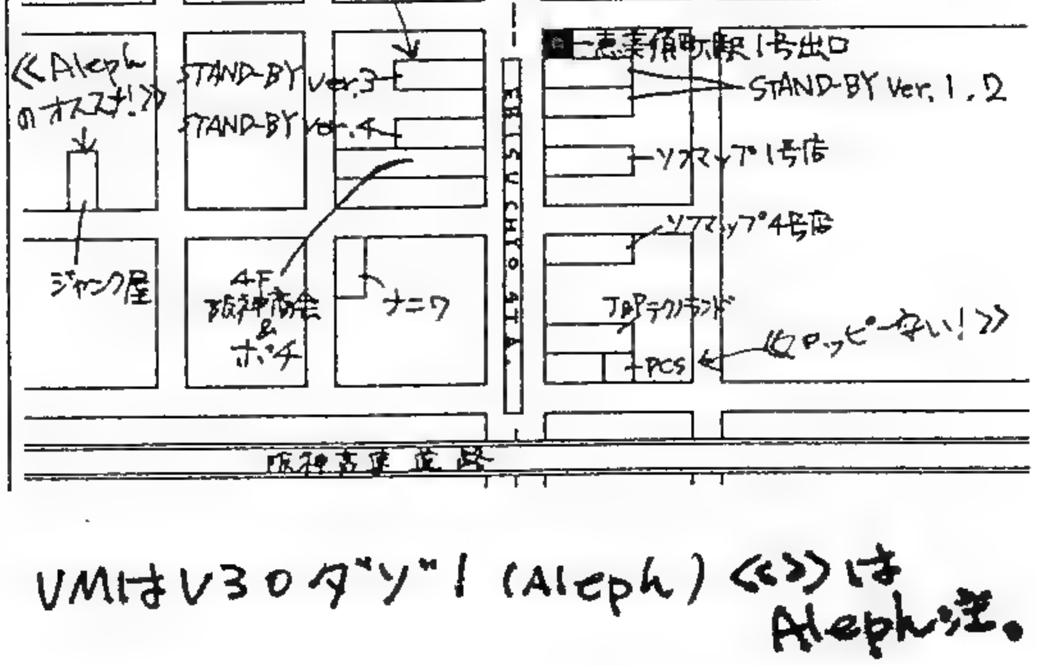
★ところで、今日（１２／１７）日本橋を見てきたのですが・・・。
う～ん、やっぱりＡｐ２は中古でも２０万後半ですねえ。
あちこちの店を見て歩きたかったんですが、なにぶん時間がなくて、結局ソフマップしか見れませんでした、が、一応価格表を作っておきました。

ハード(中古)	Ap2-MATE	As2-MATE	FA2-486	FS2-386	FX2-386
価格	279,799-	245,000-	124,799-	109,799-	98,799-
ハード(中古)	DA2-386	DS2-386	DX2-286	RA21-286	RX21-286
価格	94,799-	72,799-	58,799-	52,799-	52,799-
ハード(中古)	VX21-286	VM-V33	ES486GR3	ES386GE	MSXA1-GT
価格	48,799-	???,???-	149,799-	64,799-	???,???-

㊟・Ａｓ２を除いて他、すべてソフマップの価格。
・ＶＭは展示されていなかった。
・ＭＳＸはおそらくなかった。（←見てない。）

ソフト価格一覧	ソフマップ	STAND-BY	ナニワ	ポチ
Ａ．Ⅳ．	ⓝ8，889-	ⓝ8，889-	――	――
Schwarzschild4	ⓝ8，899-	ⓝ8，960-	――	――
〃	ⓤ4，200-	ⓤ4，480-	ⓤ5，500-	ⓤ3，480-
３×３ＥＹＥＳ	ⓤ5，800-	――	――	――
ああっ女神さまっ！	ⓤ5，800-	ⓤ5，980-	――	――
戦国秋葉原伝	――	ⓤ3，980-	――	ⓤ4，280-

㊟・ⓝは新品、ⓤは中古を表す。
・値段が書いてないところがあるが、どうかお許し頂きたい。
もうないかな？・・・
あとは日本橋（大阪）のＭＡＰです。（いいかげん／笑）
――おしまい（笑）――　93/12/18/22/23



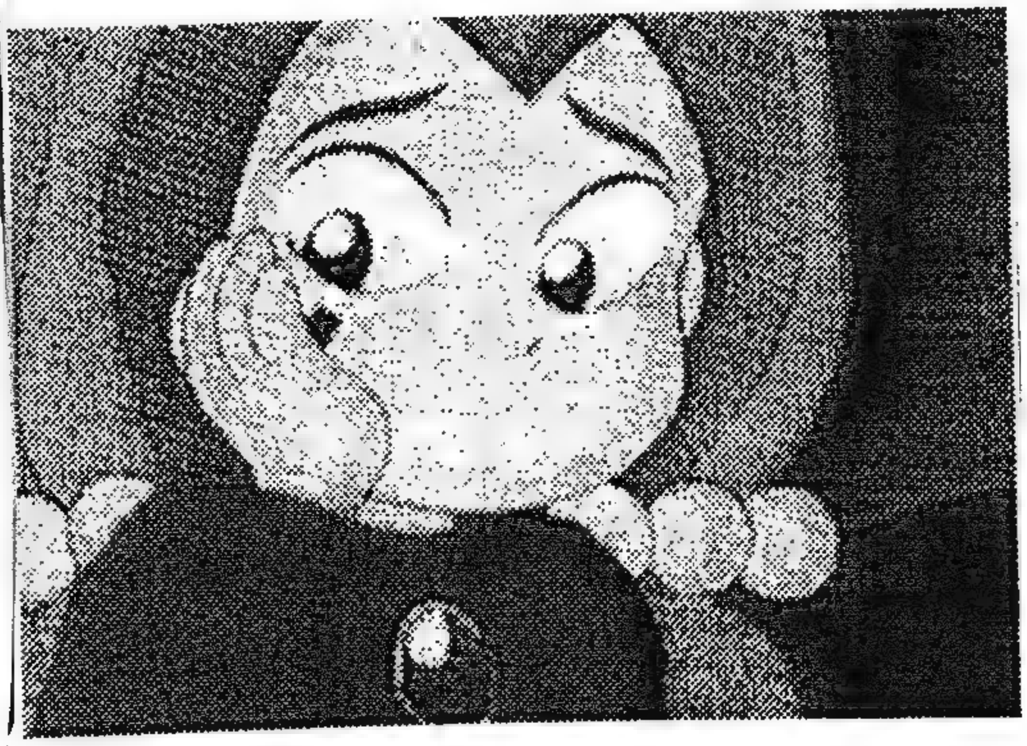
VMはV30ダゾ！（Aleph）《》はAleph注。

帝風龍の『難？でも蟻！』（NAN・DEMOARI）
vol. 02（二回目だぞ）

このコーナーはGAME CIRCLE **MAGNETIC**の提供でお送りします。

スパイラルアロー　ドカ　バシ　キャノンスパイク　キャミー～　ウイン
うりゃ、どりゃ！そおりゃっ！よっしゃあ！・・・・ふう・・・やっとI道のバイソンに勝てたか。・・・・・・え？なに・・・アレフから手紙が来ているって？どれどれ・・・へぇ、私の記事が好評だったって・・・ん、『ぜひまたやって下さい』だってぇ！うぅん、困ったぞ、あれは多分一回きりだと思って書いたものだから、次なんて何も考えてないぞ。どうしようかなぁ、ただでさえうちのサークルは今回の冬コミのブースが取れたので、出展する本を作るのと、サークルの会誌の準備号を作るのが重なって、パニック状態何だけどなぁ。（その割には、冒頭でゲームをやっていたような・・・）まあ、いいか、頑張って書いてみようかな。・・・しかし、テーマがないな、ゲームは前回に書いてしまったし、まわりを見回して見ても何も無いな・・・ん、表題が『なんでもあり』なんだから、今回はテーマを考えないで書いて行こう。（こんなことをやっていたら何も作れなくなるな。）
と、言う訳で、帝風龍ワールド今回は『無題』でお送り致します。・・・・・・

・・・・・・とは言ったものの・・・テーマが無いと書きにくいな・・・・・・。本当、何か書くねた無いかな（この文で『書く』の部分が片仮名だったら・・・ちょほいとやばいかも）。あ～あ、こういうときにすぐ何かをひらめく頭脳がほしいなあ。ま、もし持っていたとしても、磨かなければ宝のもちぐされだけど。せめて、何かひとつでも必殺技・・・もとい、特技があれば世の中楽しいのかもしれないなあ。それだけじゃ楽しいとは言えないのかも知れないけど、『ある』のと『ない』のとでは全然違うもんな。例えば、女の子に『無いの・・・』といわれたと・・・・え？これは違うって？こりゃまた失礼致しました。ま、それはそれとして、特技までとは言わず、何かひとつでも技術を身につけていれば、世の中生きていくのに、ちょっと人味・・・もとい、一味加えられるのかもしれないね。
技術と言えば、世の中いろんな検定資格があるけれど、もし読者の中で地道にサラリーマンになろうとしている人がいるのならば、（そんな奴いるのかねぇ）就職のときにちょっと有利になる資格を教えてあげよう。
①簿記　　　　（少し頑張れば取れる資格だぞ）
②英検　　　　（準１級以上で無いときついんだけど）
③ワープロ検定（パソコンユーザーなら少し頑張れば取れるかも）
④秘書検定　　（結構知られて無いのがこの検定。かなり良いらしいぞ。問題簡単だし）
⑤情報処理検定（最近は普通の職種でも結構見てくれるらしいぞ）
と、こんなところを持っていれば結構面接のときに有利になるぞ。でも全部持っていると、まわされる部署は、経理に確定しそうだけど・・・（笑）。情報処理２種については、その専門職につくと、給料に５０００～８０００円の能力手当が付くし、情報処理１種なんかは更に額がアップするしなあ。そうそう、上にも挙げた秘書検定何だけど、暇がある



人は受けて見てはどうかな。男性女性関係ないし、少し問題集で勉強したら多分取れると思うよ。でも気を付けなければいけないのが服装問題。秘書にふさわしい服装を問う問題何だけど、女性の服装の名称が出てくるんだな。だから、もし男性で受けようと思っている人がいるのなら、彼女にでも聞いて見るといいぞ。とは言っても秘書検定のために彼女を作ろうとしている人はいないだろうね（笑）。そういう人には私が『火星に変わってせっかんよ。』・・・・あう、おちにはならんな、これは・・・。ま、いいか、今回のテーマは『無題』なんだし。（全然良くないと思うけど）（終）

突然私信！！

そのいち　：ＶＥＲＮＥＴを読んでいる人で大阪府立Ｔ高校出身の人、いっぺん名乗り出て下さい。何人いてるんだ、一体。（４３期高取より）

そのに　：【００６　まみむめも】さんへ
すみません、わたしは『アニ玉』時代からのリスナーなんですよ。それと、１１時からの『林原めぐみのハートフルステーション』のリスナーでもあります。（Ｎｏ，９９５帝風龍。でも最近読まれて無いなあ。）ついでに言うならば、私はＣＤ３００枚以上、ＳＣＤ１５０枚以上のコレクターなんです。
↑コレクターとしてはまだまだだけど・・・。
（その内ゲーム，アニメが多分７割ぐらい）
あ、それと学校にもし今西（４４期）がいったら『ＣＤ返せ』と、言っておいて下さい。（笑）

そのさん　：いっときますけどＭＡＧＮＥＴＩＣは全然有名じゃ無いですから・・・（寂）（Ｖｏｌ，５　Ｐ１０参照）

そのよん　：今年の冬コミに来られる方へ（いるのかな・・・）
うちの本みつけたら買って下さいね。（笑）（アーケードゲームの4コマ本です。）

そのご　：あれぶ君へ（微笑）
ポイントのところにあった『サー３』とは一体なんだ？いつから私は『閣下』になったのだ？

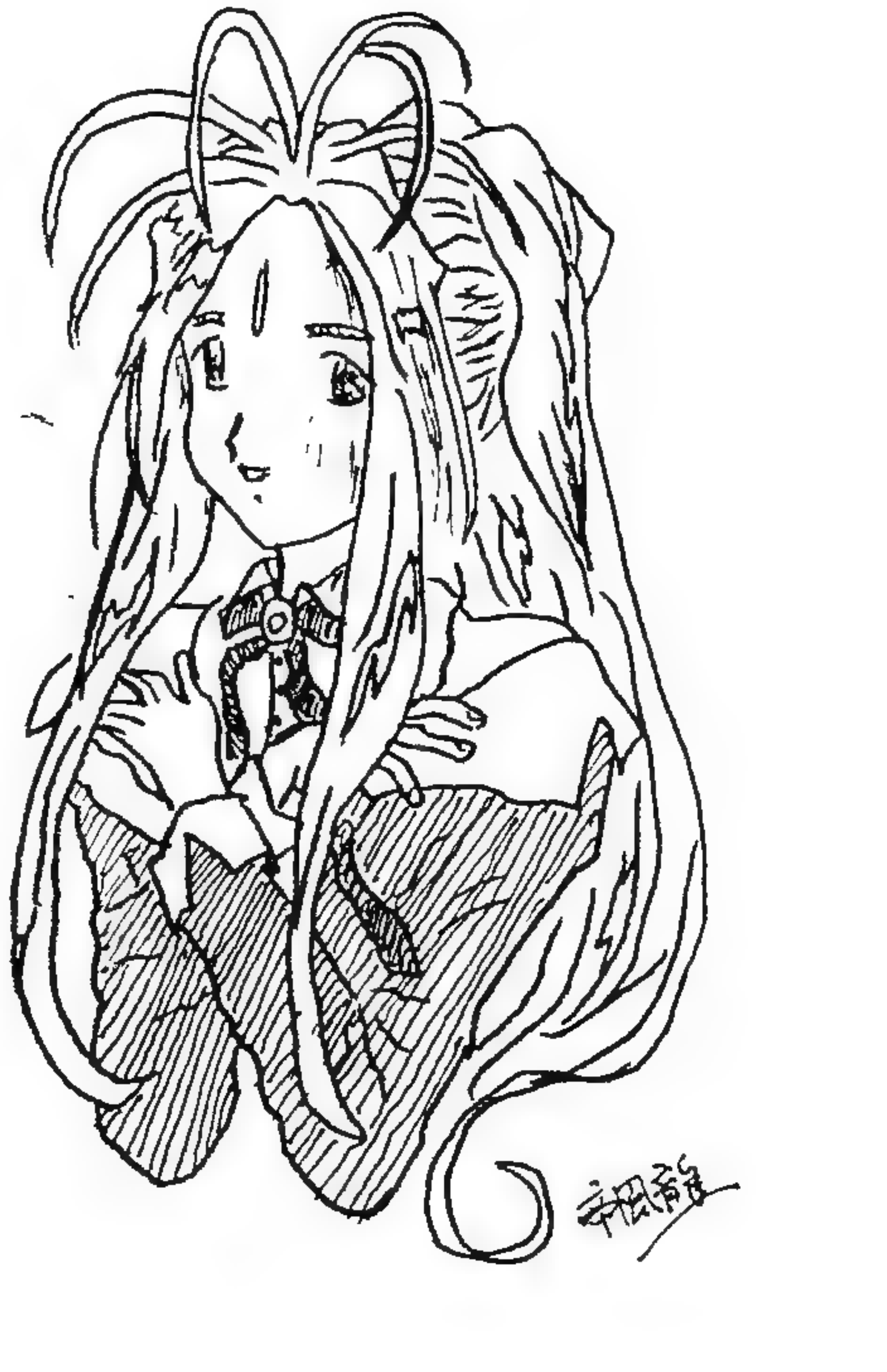
そのろく　：林原めぐみファンの方へ
仲間ですね。（笑）

…あ、それと男性で秘書検定を受けるときは心してかかるように。だって受験者の9割9分9厘（これはちょっとおーげさだけど）女性です。

<Aleph より>

T高出身の人はさて、何人いるのでしょーか？正解は次号でっ！林原めぐみファンです。「瞳に～」以外にも夜明けのSHOOTING STARとか好きです。ラジメニアも最近、テープ送ってもらって聞きはじめました。昔（アニ玉の最後の方から吉田さんがやめる頃まで聞いていた）と全然雰囲気が違っていて、びっくりしました。ちなみに、今西さんは会員です（超笑）。冬コミ行く人はいっぱいいるみたいですよ。「サー3」はサークルNO.3のことで、管理番号なので気にしないで下さい。

ベルダンディー
失敗した一



ふりぃ とおくら Vol.1

No.018. カワト

※トーク系での投稿は初めてのカワトです。
ところでAleph氏。「VERNETテーマパーク」の「3D!(3DOではない)」というのは一体どういうことなんでしょうか。3Dの何がどうだというんでしょう? 分からないのでテーマにできまへん。ちゃんちゃん。

…では困るので何か書きましょう。
このVERNETには流行のゲームネタが多いですが、僕は

「ゲーム好きのゲーマー嫌い」

です。ゲームは好きだけどゲーマーとはしたくない。理由はカンタン。対戦では90%以上向こうが一方的に勝ってしまうから。

こっちがコンピ相手に楽しんでても、勝手に入り込んで来てはこちらをボコボコにして占領されてしまう。冗談じゃねーぞ。ったく。けっ

(ま、僕のように逆上癖のある人間が人間相手に勝負するのが間違ってるかもしんないな。)

「丸い! ひたすら丸い!」
設定資料を見て僕はナコの特徴をそうとしか表現できなかった。
(これで17歳だそーだし…)
しかし「これしか使えない」奴ってなんかこわいよなぁ。やっぱり基本は「サルロット」ちがう!「シャルロット」のはずだが。
そういや「覇王丸」もサルだな。
(「サル」の定義:同じ、しかも単純なワザ(のくり返し)で勝ってしまえるキャラ。当然他人から嫌われる…。)

<Alephより>
サムライ〜は私はナコルルしか使えませんよ。十兵衛も何とかならなくはないですが、防御力が低い(というか、スキが大きい)ので…。「ゆくぞ!」タタタ…(走る音)「グシャッ!(頭の上から刺された音)」(笑)
覇王丸はタイミングが合わないし、サル(笑)ロットは私が使うとなぜかよわいです。

超たたかうおにいさんっ！

☆-BONUS STAGE ～ STRIKER 日野光春

寒さも厳しくなってきた今日この頃ですが、皆さんいかがお過ごしでしょか？さて、今回は閑話休題ということで、身勝手ながら（ほんとに身勝手だね。何もいわれてないのにさ）私の自己紹介させてもらいます。

◎現在愛知県の某私大の２年。当初は、漫研か絵画系の部・サークルに入るつもりだったのだが、故あって入れなかったんです。今は何もやってません。

◎Ｂａｔｔｌｅ１で書きましたが、学校には自動車で行っています。都会ではないので駐車場が安い（１０００円！……寮のだけどね）。とても助かってます

◎絵に加えて字もｖｅｒｙ下手です。比べなくてもわかりますが上手な方と比べたらいっそう良くわかります。柳生十兵衛曰く「精進が足りぬわ！」。嗚呼……。

◎ゲームは、「好きなだけの素人」です。勝っても負けても楽しけりゃそれでいいじゃないかぁ、って人です。ですから今後『たたかうおにいさんっ！』で取り上げる主人公についても、超素人的な考察しかできません。詳しい方にとっては「とても歯がゆい」「見ちゃいられん」など、不満がたまる一方の内容となるでしょうが、どうか御了承、御理解下さい。

◎自分は会員ではなく、編集氏の御好意でこのコーナーを書かせて頂いている者です。加えてこの様な形で皆さんの前で自分の考え（？）を述べるのも初めてのことなのです。だからという訳ではないのですが皆さんの批評がとても気になります。どんなことでも構いませんからお気づきの点がありましたら編集氏の方へ伝えて下さい。私はそれを聞いて自分の受け持つコーナーに反映させていきたいと思います。あんまりきっついのはちょっと嫌ですが（苦笑）。

◎今回は大字ばかりになってしまいました。絵を期待していた方、ごめんなさい。次回からは再び「兄貴なイラスト(?)」を描いていきますので、今後とも「たたかうおにいさんっ！」をよろしくお願いします。ドイツ！

編集Aleph氏の開設したる新コーナーについて…
「対戦ゲームに勝ったときのかけ声」ということですが、カッコいいと思ったのは、テリー＝ボガードの「OK!」です。
でも自分でいうなら「無駄無駄無駄ァ～!」ですね。
はあ、本トに言ってみたい…。

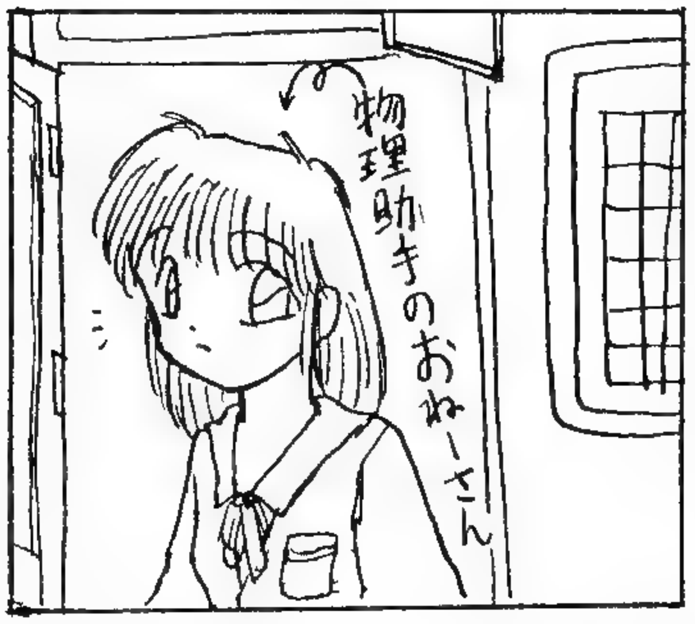
最後になりましたが、皆さん良い新年をお迎え下さい。

てってけぱんちょの Doubtful Stories

《VERNET》version

PART.Ø1

① 僕の学校は男子校です。故(ゆえ)に女性の方は数える程しかいらっしゃいません(泣)。



② ある日、友人が先輩とじゃれ合っていたところ…

③ 偶然おねーさんに目撃されてしまったそうです。

④ その時おねーさんは一言

「やっぱり男子校ね。」とのたまわったそうな。

それ以来「オカマ」と言われ続けている友人の夢は"ゲイバーのチェーン店を作ること"らしい。 哀れな友人に 合掌。

[ちょっと小話(KOBANASHI)]

ぱんちょ:『大草原の小さな家』の英文がテスト範囲だって。

イドガー:えっ!!(ジャラジャラ…)『大三元の小さな家』!?

ぱんちょ:学校に牌持ってくんなよ。せめてカードにしとけよ。

✿ 自己紹介…かな?

はじめまして。ぱんちょと申します。(はじめましてじゃない方もいらっしゃいますね。M.Kさんお世話になります(笑)) 広島で高1などしております。同人活動にも手を出しまくっているので、広島の同人誌即売会に行ったことのある人なら「G○A」のスペースで見られたかもしれ…あっ!! スペースがない(笑) VERNETの皆さまよろしくお願いいたします。

1993.11.14. ぱんちょでした。

SWORDWORLD

リメンバー・カドカーワ

今回は全員能力値の変化はなし。てなわけで、いきなり本編へと入らせていただきます（別に手抜きじゃないよ）。

ベルダインへ帰還！

一行はベルダインへ帰ってきた。魔術師どもに半誘拐的な形で連れ去られてから約十日が過ぎている（なんだ、まだそんなもんか）。
ヴァトルダー「おお、我がベルダイン。帰ってきたんだなあ・・・」
こーらこら、お前がこの町の中に滞在したのは１日程度だろうが（掘っ立て小屋内での隠遁生活は勿論省く）。
ヴァトルダー「この前は見事に邪魔されて町を見学できなかったが、今度こそは・・・。ようし、まずは・・・」
ヴァトルダー、思考中。思考中。思考中・・・。終わり。
ヴァトルダー「決めたっ。まず魔術師ギルドへ行く」
おっ、以外とまともだねぇ。お前ならばもっとブッ飛んだ所を言うと思ったが。
ヴァトルダー「この刀身、さぞかし立派なものなんだろうなぁ・・・」
なるほど、例の刀身を鑑定してもらうわけか。
フィップ「じゃ、行きますか」
歩くこと少々で、目的の魔術師ギルドへ着いた。
ヴァトルダー「小さいな・・・。ロマールのよりずっと小さい」
それは仕方あるまい。この町は芸術では秀でているが町そのものは大きくないのだから。
ヴァトルダー「こんなことなら、つぶさなけりゃよかったな・・・」
ローゼン「そういえば、そんなこともあったな・・・。ま、過ぎたことだ」
それで済むことと済まないことが、この世の中にはある。
ヴァトルダー「では・・・あー、失礼する」
本当に失礼だ。
受付「はい。ご用件をどうぞ」
ヴァトルダー「この刀身を鑑定してもらいたい。あと、指輪と腕輪も、な」
そうだ。指輪と言えば、ヴァトルダーは前回の１個に加えて共通語魔法用のが５個（共通語魔法ーコモン・ルーンとは、簡単に言えば古代語魔法を共通語に直したようなもんで、魔法の品ー一般的には指輪ーが発動体となる／で、５種類の魔法・・・ライト、エンチャント ウェポン、等々・・・だから５個なわけね）、合計６個もの指輪を持っていて、これをどこにつけるかで悩んだことがある。片手に５個、もう一方の手に１個だ！と最初は言っていたが、まさか親指につける奴はいないだろう、という理由で４個と２個ということになった。あ、話が道から外れてしまっているので、元に戻す。
受付「はあ、わかりました。少々お待ちを・・・。ええと、５００ガメルになりますが」
ヴァトルダー「ああ、わかった。ほれ」
そう言うと、ヴァトルダーは懐から銀貨を出した。・・・ギルドで騒ぎを起こした時、借金以上の金まで盗んだな、お前・・・。
受付「確かに頂戴しました。では・・・。・・・（説明中）・・・です」
これでは納得しませんね、多分。簡単に言いますと、刀身はそこそこの品で（といっても、この価値観はこのパーティの視点から見た場合であって、実際はとーってもいい品だ）指輪と腕輪はそれぞれ筋力やら敏捷度やらがちょっと上昇する代物であった。どのくらいの物なのか数字上でも言えないことはないのだが、そうすると現実味がなくなると思うので、敢えて書かないことにする。ちなみに能力が上昇する指輪や腕輪は、２個以上併用できない。
ヴァトルダー「ふーん、大した物じゃなかったな、この刀身。こんなもんはいらん、邪魔なだけだ」
そりゃ、グレートソードを２本も持ってりゃ邪魔だろう。さっさと売ったほうが身のためだと思うぞ。
フィップ「じゃ、これ、貰った！」
ローゼン「俺も、俺も」
ダルス「私も欲しい」
ヴァトルダー「ああ、欲しけりゃやるよ」
フィップ「ラッキー♡ヴァトルダーってば太っ腹ー♡じゃあ、３人で山分けだよ」
ローゼン「いいだろう」
ヴァトルダー「へ？山分け・・・って、そんな物割れないぞ」
まだわからないのか？結構鈍いな、お前。
フィップ「おじさん、これ売ります！」
ヴァトルダー「！！」
そうだよ、ヴァトルダー君。魔法の品物は、とーっても高いのだ。それを忘れてたなんて、このオ・バ・カ♡
受付「はい。では、現金をお受け取り下さい」
フィップ「うん」
フィップは、現金を受け取る・・・が。
フィップ「な！？」
その金額、なんと１０万ガメル！この後「ラッキー！」と思った奴は多々いるが、「しまったぁ！」と思ったものは一人しかいない。その一人とはヴァトルダーではなく、俗にGM（ゲーム・マスター）と呼ばれる、神のような存在のものだ。
タッタッタッ。足取りも軽く、フィップ達は出ていった。その後を、やつれ果てた顔でヴァトルダーが続く。

ヴァトルダー「フィップ様、どうかこの哀れな子羊に分け前を。お願いでございますよぉ、ねっ」
後先のことを考えずに譲渡したお前が悪い。
ローゼン「だめだめだ。なぁフィップ、さっさと分けようぜ」
ヴァトルダー「そ、そんなぁ」
泣くな、ヴァトルダー。そのうちきっと、いいことがあるさ（保証はしないが）。
フィップ「あのさ、３万ガメルずつにしない？んで、後の１万ガメルをオランに残ったダッシュにあげるの」
ローゼン「うん、そりゃいい考えだ。・・・いい加減に泣きやめ、情けない奴だな」
ヴァトルダー「うううう・・・。そうだ、その１万ガメル、俺にくれ」
こらこら、なんて図々しい。
フィップ「僕は構わないんだけどね、後の二人が・・・」
首を横に振る。
フィップ「じゃあ、ダッシュには５千ガメルで我慢してもらうことにしようか。ヴァトルダーにも５千ガメルだけね」

ヴァトルダー「あ、ありがたやありがたや・・・ナンマンダブナンマンダブ」
断言しておくが、ここには決して仏教は存在しない。
ローゼン「甘いなぁ、フィップは。ま、いいけどよ」
ダルス「では、久しぶりに戻るか。オランへ」
一行はオランへ戻ることにした。そこで、ローゼンは馬をとりに・・・。
ローゼン「だあああー！餌をずっとやってなかったんだー！」
ローゼンは走る、食品店へ。人参を買いあさり、ほったて小屋へ。
ローゼン「おお・・・ファリスよ・・・」
これでローゼンが祈りを捧げたのは、通算3度目だ。そろそろプリースト技能を剥奪されようかというときに祈りを捧げる傾向がある。
ルーザー号は生きていた。泉が近くにあったのが幸いした。痩せて衰弱しているものの、命に別状はない。
ローゼン「さ、たーんとお食べ」
それから馬は、食った。食って、寝た。
・・・3日後。
馬は復活した。
ローゼン「いやぁ・・・。本当に、よかった」
ダルス「やっと戻れるのか。まったく・・・」
ヴァトルダーはこの間に、荷馬を一頭買っている。ローゼンのルーザー号よりずっと安い。
ヴァトルダー「これで旅が楽になるぜ」
ああ可哀相に、名もなき荷馬君。これからは、君がヴァトルダーのあのクソ重い荷物を運ばされるんだね・・・。
そんなこんなで、一行はようやくオランへ旅立った。

懐かしのオラン

主人「いらっしゃい・・・おっ！ヴァトルダーさん、ヴァトルダーさんじゃないか！いやぁ、懐かしい。今までどうしてたんだ？」
冒険者の宿（1階は酒場）へ着いた一行は、早速主人に声をかけられた。
ヴァトルダー「よっ、おやじ。俺たちは、ロマールやベルダイン、果てはどこか遠くの魔術師の王国で大冒険をしてきたんだ」
嘘つけ。最後のは認めるとして、ロマールで魔術師ギルドを潰したりベルダインで隠遁生活を送ったことのどこが大冒険だ。
主人「？？はあ、そうですか。大変だったようですねぇ。おや、フィップさん、何か探し物ですか？」
下でキョロキョロしているフィップを見て、主人が言った。
フィップ「ねぇおじさん、ダッシュ知らない？」
なるほど、確かにダッシュは影も形もない。
主人「ああ、ダッシュさんですか。あの人は皆さんが行かれたあと、マツノキッサンって人の所へ行くって言い残されて出て行かれました」
フィップ「あ、なるほどね」
ローゼン「そういや、あの人にも随分会ってないな。ここらで会いに行くか。あの人ももうあまり先も長くはないだろうし」
おいおい、それがプリーストの言う言葉か？
ヴァトルダー「行くにしても明日だな。今日は飲むぞぉー！おやじ、酒だ酒！どんどん持ってこい！」
こうして夜は更れていくのであった。

翌朝。
主人「ヴァトルダーさん、もう昼ですよ。早く起きて下さい」
フィップを除く一行は明け方まで飲んだあげく昼まで寝て主人を困らせていた（別にフィップだけが未成年だって言うんじゃないけど）。
ヴァトルダー「う・・・うーん・・・。・・・よう、おやじ。どうした？」
主人「だから、もう昼ですって。今日は出掛けるんでしょ？」
ヴァトルダー「・・・そうだったっけ？うーん・・・。あっ、そうだった。おいお前ら、さっさと起きろ！出掛けるぞ」
さっきまで寝ていた奴がよく言う・・・。
フィップ「早く、早く」
ヴァトルダー「そう急かすな、まだ飯も食ってないんだから」
フィップ「食べたー」
ヴァトルダー「そりゃお前だけだろが！ごちゃごちゃ言わず、馬にでも飯を食わせてこい」
フィップ「はーい」
立ち去るフィップの背中には、なぜか哀愁が漂っていた。

食事を済ませたフィップ以外3人は、身支度をして宿を後にした。
ローゼン「頭が痛い・・・。目眩がする・・・。気持ち悪い・・・。キュアー・ポイズン」
キュアー・ポイズンとは、体内の毒を消す魔法で、酔いを覚ますこともできる。うーん、便利。
ダルス「まったく、あの程度で二日酔いになるとは情けない」
ローゼン「だって俺、まだ18だぜ・・・」
だあぁー、未成年のくせに飲むんじゃない！
ローゼン「そういや、まだワインが残ってたな。よっ・・・と。お、あるある。では、気分直しに一杯・・・」
更に罪を重ねるな、破戒プリースト・ローゼン。
ローゼン「ぷはー、この一杯がたまらん。じゃあ、行くかな。今日も頼むぜ、ルーザーちゃん」
フィップ「早く行こう」
ヴァトルダー「あ、ああ・・・」
一行は、ダッシュを求めて旅立つ・・・（んな大袈裟なもんじゃないか）。

あの人の復活

一行は今、マツノキッサン宅前まで来ている。
フィップ「おーい、マツノキッサーン、いるー？」
・・・シーン。
フィップ「変だな。ようし、忍び込んでみよう」
ローゼン「こら、人の家に勝手に・・・」
フィップ「あれ、開いてる」
確かに、鍵はかかっていない。
フィップ「失礼しまーす・・・」
入っていきなり、一行は愕然とした。
フィップ「う・・・あ・・・うわぁ！」
ヴァトルダー「ゲッ！何があったんだ、こりゃあ」
床にはマツノキッサンが血まみれで転がっていた。
ローゼン「どけ！・・・まだ息はあるな。助かるぞ！・・・キュアー・ウーンズ・3倍！」
魔法は、何倍かにして使うことができる。何倍かにすることによって、持続時間を延ばしたり、達成値を上昇させたりすることができる。今回の場合は、失敗する確率を下げるために3倍した（効果は3倍にはならない）。
マツノキッサン「ぐ・・・ぐはぁ・・・」
ヴァトルダー「おっ、気がついた！」
ローゼン「ようし・・・キュアー・ウーンズ、キュアー・ウーンズ、キュアー・ウーンズぅ！」
分けて使えば、効果は当然3回分だ。個人的には不条理だと思うのだが、戦闘の時など、失敗が許されない場合などがあるのでまあよしとしよう。

マツノキッサン「ん・・・。おお、ヴァトルダー君。君達が助けてくれたのか・・・」
ヴァトルダー「いや。俺たちは血まみれのあんたを治療しただけさ。いったい何があったんだ？」
マツノキッサン「ああ、そうだ！ヴァトルダー君、ハルキーは死んだはずだな？」
ヴァトルダー「んあ？ああ、そのはずだぜ。俺たちが殺したんだ、まあまちがいあるまい」
　いきなり聞かれて、戸惑うヴァトルダー。
マツノキッサン「死体は！？」
ヴァトルダー「・・・さあ。事後処理は警備兵に任せたからなあ。たぶん墓場に葬ってあるんじゃないか？」
マツノキッサン「・・・わしはハルキー達に襲われた」
ローゼン「何ぃ！？」
マツノキッサン「間違いない。わしは奴のことを知っている。間違えるはずがない」
フィップ「ゾンビ・・・かな？」
ローゼン「馬鹿な！・・・絶対違うと断言はできないが」
　今までいろんなことがあったからねぇ。
ヴァトルダー「で、ダッシュはどうした！？あんたといっしょだったんだろ？」
マツノキッサン「連れていかれたよ。ハルキーに、な」
ダルス「なあ、マツノキッサン」
　今まで黙っていたダルスが口を開いた。
ダルス「たとえ衰えたとはいえ、あなたは手練の戦士のはずだ。おまけにダッシュまでいながらなぜ負けた？」
マツノキッサン「わしゃまだ衰えちゃおらん！奴ら、魔法を使いよったんじゃ。おまけにむちゃくちゃ強い戦士がおって、こっちの剣が通じん。これで勝てりゃ天才じゃ」
ダルス「理由はどうあれ、負けたんだな？」
マツノキッサン「(グサッ) う・・・」
ダルス「しかも"勇者"の息子のダッシュをみすみすさらわれた・・・と」
マツノキッサン「(グサグサッ) ぬぬ・・・」
　いじめてやるなよ、ダルス君。
マツノキッサン「だが・・・だが責任はお前らにある！」
ダルス「へ？」
マツノキッサン「ハルキーは、お前らを探してここへ来た。そして、いないとわかると仲間だったダッシュを連れ去ったんじゃ」
ダルス「(グサッ) な・・・」
マツノキッサン「お前らが行き先さえ伝えておればこんな目に遭わなかったんじゃ。みーんな、お前らが悪い！」
ダルス「(グスグサッ) うう・・・」
　マツノキッサン、反撃に出た！
フィップ「で、どこに連れてかれたの？」
マツノキッサン「さあ・・・。以外と部屋の中にいるんじゃないかのう」
フィップ「冗談でしょ？じゃ、こんなとこに隠れてるの？」
　そう言ってフィップは机の下を覗き込んだ。
フィップ「んー・・・、・・・出たぁ！」
　フィップは慌てて飛び離れた。その途端、机の下から誰かが飛び出した！
シーフ「ちっ、ドワーフのくせに勘の鋭い奴だ！」
マツノキッサン「あのー、冗談だったんじゃが・・・」
　あ。やっぱり。
シーフ「くそぅ、この人数差じゃ勝てそうにないな。お前たち、その命、しばらく預けておいてやる！」
　よくいるんだ、こう言う捨てゼリフを吐く奴が。
言うが早いが、シーフは外へ飛び出そうとした。
ヴァトルダー「待てぃ！！」
　むんず。シーフ、あえなく御用。以外と手が早い（この意味、皆さんならどう取る？）ヴァトルダー。
ヴァトルダー「まだ帰るのは早いよ、シーフちゃーん♡」
　ああ、ヴァトルダーに捕まったシーフの運命やいかに！

ハルキーの闇神殿

ダッシュ「う・・・こ、ここは！？」
　ダッシュは、暗く冷たい地下牢で目を覚ました。
ダッシュ「確か・・・ハルキーの亡霊を見たような・・・」
　そこへ、数人の男が入ってきた。
ダッシュ「お、お前はハルキー！」
ハルキー「やれやれ、亡霊とは人聞きの悪い。私は生きてますよ。ダッシュさん・・・」
ダッシュ「な、何だと！？一体どういうことだ！」
ハルキー「あなたもプリーストなら、人を生き返らせる魔法の存在は知ってますよね。あれですよ」
ダッシュ「ふん、ふざけるな！どこにお前のような奴を蘇生させる奴がいる！」
ハルキー「闇司祭・・・ダークプリーストならどうですかね？」
ダッシュ「ま、まさか・・・」
ハルキー「紹介しておきましょうか、私の忠実な部下たちを。まずダークプリーストのハーダム。そして屈強のファイター、ベオディア。シャーマンのザーティ。最後にソーサラーのバーウェン。どいつも、とーっても強いですよ」
ダッシュ「・・・ほう」
ハルキー「私たちの目的は２つ。世界を混沌の中に落とし込むことと、・・・あなた方の抹殺です」
ダッシュ「お前ら、ファラリス信者か・・・。だが、それならばなぜ俺を生かしておく」
ハルキー「簡単なことです。あなたは他の方を呼び寄せる餌なんですよ。全員そろったところで、まとめて生贄にでもする・・・そういう寸法です。クックック・・・」
ダッシュ「狂ってるぜ、お前は・・・」

シーフの自白

　シーフを捕まえてから三日後・オラン。
シーフ「知らねぇな」
　シーフは今、ダッシュの場所を聞き出すために留置場みたいな所に捕まえられていた。お相手は鬼検事・バールス。先のカドカーワ・カコイン事件の際にヴァトルダーを捕まえ、無罪にもかかわらず極刑直前にまで追い込んだ男である。ヴァトルダーらが真犯人であるハルキー・カドカーワを突き出し（死んでたけどね）、疑いが晴れてからは良き知り合いとなっている。
バールス「いい加減言っちまえ、おい。まったくしぶてえ野郎だな。三日も飲まず食わずで、よくやってられるもんだ」
ローゼン「ここへ来る道中にも、いろいろやってみたんですけどね」
バールス「時間がないんだろ？確か、ダッシュの命に関わること・・・だったよな」
ローゼン「ええ。いったい今、どこで何をされていることか・・・」
シーフ「へっへっ・・・。今頃はきっと、生贄にでもなっているさ」
バールス「・・・吐いたな」
シーフ「へっ？」
バールス「お前、ダッシュの行方を知ってるな。でなきゃ、そんなこと言えねえよ。やっと俺の手腕が発揮される時が来た・・・」

ゴゴゴゴ・・・。明らかに雰囲気が違う。
ローゼン「来るな・・・」
ヴァトルダー「ああ・・・来る・・・」
ローゼンが、ヴァトルダーが恐れている。何かが起きる・・・。
フィップ「じゃ、じゃあ後は任せまーす。じゃ、そういうことで」
ダルス「私たちはしばらく外にいます・・・」
コソコソ。ギィー。バタン。タタタタタ・・・。
ヴァトルダー他は逃げて（？）いった。今、密室には男が二人っきり・・・（なんか危ない）。
数瞬後。
バキィ！！ボコォ！！バァン！！ドスッ！！ガッシャーン！！
ヴァトルダー「は、始まった・・・」
フィップ「シーフの奴、何分持つかな・・・」
ローゼン「持って２０秒・・・だろ」
１５秒後。
ガチャ。
バールス「吐いたぜ。ここ（オラン）の地下道から西の方に、ファラリスの神殿があるらしい。そこだ」
ダルス「シーフは・・・？」
バールス「ああ・・・。この情報が奴の遺言だ・・・って言やぁ、わかるだろ？」
ローゼン「また・・・殺したのか・・・」
バールス「何、これでダッシュの命が救われるんだ。差引0だろ？」
これはそういう問題ではないと思うが。
ローゼン「・・・まあ、死んだものは、俺にはまだ生き返らせられないしな。（スッスッ）ファリスの神よ、名もなきシーフを天に召したまえ」
チーン。名もなきシーフ、死去。享年２７歳。妻子なし。
マツノキッサン「さ、ダッシュを奪回しに行くぞ！」
あ、あんたいたの？

ベオディアＶＳヴァトルダー

密偵「・・・と言うわけで、ヴァトルダー一味は現在、ここを目指しております」
ハルキー「ご苦労。クックックッ、早く来いヴァトルダー・・・」
ベオディア「ハルキー様。私が出迎えて参りましょうか？」
ハルキー「・・・怪我はさせるなよ」
ベオディア「御意」

地下道へ入って数時間後。
ヴァトルダー「・・・おい」
ヴァトルダーが口を開いた。
ヴァトルダー「本っ当に道、間違えてないか？」
フィップ「さあ。何しろ、西だってことしかわかってないんだから。闇雲に歩いてるだけだからねぇ」
ローゼン「バールスさんがシーフを殺してしまったからな」
ダルス「・・・あれは？」
ダルスが指さした方向には、広い闘技場があった。
ヴァトルダー「よし、行ってみよう」
ヴァトルダー達が中央まで来たとき！
ベオディア「ようこそ、ヴァトルダー。歓迎するよ」
ヴァトルダー「あ、こりゃどうも」
あほかっ、お前はっ！
マツノキッサン「ハルキーゾンビの配下のものだな？」
ベオディア「ゾンビじゃない、ゾンビじゃない。我が名はベオディア。ヴァトルダー、早速だがお手合わせ願えるかな？」
ヴァトルダー「フッ、このヴァトルダー様に勝負を挑むとは大したものだ」
マツノキッサン「ヴァトルダー君、そいつがワシに傷を負わせた奴じゃ！そいつは強いぞ！」
ベオディア「おう、お前はあの時の・・・。まさか助かったとはな。まあいい。・・・勝負だ、ヴァトルダー！」
ベオディアは着ていたマントを脱ぎ捨て、剣を抜き、鞘を放り投げた。グレートソードを振り回し方から見て、かなりの使い手だ。
ヴァトルダー「では俺も」
背中に背負った２本のグレートソードを下ろし、片方の剣を抜いて構えた。さっそく目が血走る。
ベオディア「ほう・・・それはただの剣ではないな。だが、そんなものを使っては俺には勝てん！」
ベオディアは走りだし、飛び上がって剣を振り下ろした。ヴァトルダーは剣で受け止めようとするが・・・。
ヴァトルダー「な！？剣が上がらない！」
ベオディア「もらったー！」
ザンッ・・・！・・・ブシュッ！ドックドック・・・。
ベオディア「鎧に救われたか。だが、もう終わりだな」
ヴァトルダーの肩口からはおびただしい量の血が流れだしている。
ヴァトルダー「なぜだ・・・なぜ剣が上がらなかった・・・？」
ベオディア「教えてやろうか。その剣は殺気を感じない限り斬ることはできない・・・だろう？私から殺気を感じるか？お前たち」
ヴァトルダー「んなこたぁこの際どうでもいい！血を・・・血を止めてくれぇー！」
せっかくシリアスに来てたのに、この男は・・・。
ローゼン「キュアー・ウーンズ」
ヴァトルダーの血はまだ止まらない。
ローゼン「こりゃ相当深い傷だなぁ。貴重な精神力が勿体ない。・・・キュアー・ウーンズ」
ピタッ。
ヴァトルダー「ふぅ・・・あぁ、貧血だ・・・」
ローゼン「そんな事はいい！・・・ベオディアとやら、なぜだ？なぜお前から、殺気が感じられない？」
ベオディア「なぜと言われても困るんだが・・・。まあ腕の違いと言ったところだ」
ヴァトルダー「うー、クラクラする。・・・するってぇと何か、お前にはこの剣は通じんと？」
ベオディア「そういうことだ」
ヴァトルダー「厄介な奴と戦う羽目になっちまったな・・・。ローゼン、そっちの剣を取ってくれ」
ローゼン「ん？これか？・・・それっ」
ポイッ。パシッ。
ヴァトルダーは剣を持ち替え、構えた。もう一本の剣は普通の剣より多少強い。例の剣よりは多少弱いが。
ヴァトルダー「さあ、再開しますか」
ヴァトルダーが飛び出した。
ヴァトルダー「うりゃあー！」
そのまま振り下ろす。
フィップ「・・・こりゃ、駄目だね」
フィップが呟いた。
ベオディア「甘い！」
ガッキーン！
ヴァトルダー「な、何ぃ！？」
ヴァトルダーの剣は、軽く弾かれてしまった。
ヴァトルダー「何ちゅう力だ、お前・・・」
ダルス「力じゃない。その剣も魔剣だ。魔力を感じる」
ソーサラーの魔法に、センス・マジックってのがある（魔法のオーラが見えるようになる）。

ベオディア「その通り。さて、ヴァトルダー君。君には失望させられたよ。もっとやるもんだと思っていたが・・・。こんな事では、ハルキーはおろか私にも勝てない」
ヴァトルダー「い・・・言っていいことと悪いことがあるぜ、おう兄ちゃんよぉ」
ベオディア「ほう・・・」
　ベオディアは、剣を持たないヴァトルダーの胸ぐらを掴むと、剣を首筋に当てた。
ベオディア「なんて言ったか聞こえなかったなぁ。もう一度言ってみろ」
ヴァトルダー「こ・・・降伏しまーす」
　こらー！

ダッシュ・脱出

　場所は変わって闇神殿の牢獄。
ダッシュ「そろそろいいな」
　足音が去っていくのを確かめたあと、ダッシュは言った。
ダッシュ「こんなもんで捕らえておけるものかい。・・・フンッ！」
　ボコッ！
　ダッシュを拘束していた鎖が、壁の一部ごと引き抜かれた（お前はザン・ハ○テか！？）。
ダッシュ「武器は奪われているか・・・まあいい」
　ダッシュは牢屋の鍵を調べた。
ダッシュ「フ・・・。奴らめ、鍵を閉め忘れたな。こりゃ、いけるかな・・・」

ハルキー「逃げられた・・・だと？」
　兵士からの報告を受け、ハルキーは穏やかな、しかし強い口調で言った。
兵士「は・・・し、しかし、唯一の出口は兵士で完全に固めました。猫の子一匹逃すことはないかと・・・」
ハルキー「当然だ。万が一逃げられるようなことがあれば・・・貴様らを全員殺す」
兵士「は・・・はっ！」
　おーいハルキー、逃げられたのはお前のせいだと思うが？

ダッシュ「おかしいな・・・なぜ誰もいない？」
　逃げだしてからかなりの時間が過ぎたのに未だに追手に出喰わさないことに、ダッシュは疑問を感じだしていた。
ダッシュ「もうばれてもいいはずだが・・・。誰もいないと、かえって不安だ」
　そのうち期待に添えますよ。

ダッシュ「な・・・何じゃ、ありゃ！？」
　ダッシュの眼前に広がるのは無数の兵、兵、兵。この神殿にいる全兵士が集まっている。よっぽど暇なんだろう。
ダッシュ「あそこに出口があるのか？まあ、どっちにしても避けられそうにないな」
　兵士の方も気がついた。
兵士A「あっ、あいつだ！それぇ、捕まえろぉ！」
兵士B「奴を捕まえれば、金一封だ！俺がもらった！」
　雪崩のように兵士が押し寄せてくる。
ダッシュ「・・・ザコにかまっている暇はない！」
　ダッシュはその群れに突っ込んでいった。
ダッシュ「うおりゃあー！」
　拳を繰り出すダッシュ。兵士は何人かまとめて吹っ飛ばされた。
ダッシュ「お前達、命が惜しければそこをどけ！」
　一瞬身を引く兵士達。その隙をついて、下に落ちている兵士の剣を掴んだ。
ダッシュ「軽すぎるな・・・」
　そう言って剣をブンブン振り回すダッシュ。
ダッシュ「さて」
　呟くと、ダッシュは再び兵士へ突っ込んでいった。
兵士「う・・・うわぁ！」

　1分後。
ダッシュ「やっぱりザコだったな・・・」
　あえなく全滅した兵士達を尻目に、ダッシュは去っていった。
ダッシュ「ツグに伝えにいくか・・・」
　ツグ・ヒー・カドカーワに事件を知らせるため、ダッシュは地下道を進んだ。

ツグ・ヒー・カドカーワ、動く！

　オランの地上、ツグの経営するカドカーワ・ネットワークの本社（？）、運命亭の地下（ああ、ややこしい）。ここで、大陸各地にある各支部の支部長が極秘に集まっていた。
ツグ「今回、皆さんに集まってもらったのは、他でもありません。ここオランで、何かが起ころうとしているらしいのです。そうですね、リーハ？」
　リーハと呼ばれた女はツグの方を向いて答えた。
リーハ「はい。確証はありませんが、ここしばらくの間、何か邪悪なものを感じるのです。それも、過去に味わったような何かが・・・」
ツグ「と言うことです。それともう一つ、これは私しか知らないことだろうと思いますが・・・。まずその前に言っておきますが、我が兄ハルキーの起こした事件は知っていますね？あれは、表向きは麻薬うんぬんのこととなっていますが、実は裏にとんでもない計画があったんです」
　ツグの横に座っていたラエンという男が口を開いた。
ラエン「麻薬だけでも十分とんでもないことだと思うのだが・・・、それ以上のことがあるのか？」
ツグ「ええ。・・・但し、他言無用ですよ。兄が作ろうとしていたカコインは、ミースという草が材料なんですが・・・え？なぜ知っているか？そんなことはこの際どうでもよろしい。とにかく、そのミースから作ったカコインはやたらと強力でしてね。まあ一発で廃人になることはまちがいないですよ。これがそれなんですが・・・」
　そういって、ツグは懐から密閉された小さい袋を取り出した。
ラエン「ツ、ツグさん。そんなもん持ってたら、捕まりますよ！」
ツグ「だから他言無用だっていったでしょう？いや何ね、兄の部屋にミースの葉が少し残ってたもんで、興味本位で作ってみたんですよ。んで、死刑囚を一人拝借しまして、使ってみたんです。そしたら、まあ凄い効き目。一発で廃人ですよ」
ラエン「何ちゅうことするんですか、あんたは！」
ツグ「まぁまぁまぁ。で、問題の計画なんですが、3ヶ月ほど前に、皆さんに『まもなく、各地の王侯貴族の方に献上する品を送ります』と連絡しましたよね？」
ラエン「あっ、そういえばあれ、どうなったんだろ？」
リーハ「鈍いですね、ラエンさん。ツグ様、おそらくそれがカコインだったんでしょう？」
ツグ「そう、その通り。例の事件が発覚する数日前、兄に『この薬を各地の貴族に献上しなさい』と言われたんです。あの頃は私もまだ兄を信用していましたからね、何も疑わずに皆さんに連絡を出したんです。ところがまもなく警備兵が上がり込んできて、その〝薬〟がカコインだって言われて、まあ驚いた驚いた」
リーハ「と言うことは、そのカコインを使って支配者階級を消してし

まおうとしたのね」
ラエン「そうか・・・！そうなれば、世界は大混乱に陥る・・・」
ツグ「そう。あの事件の後いろいろと調べたんですが、兄はファラリス信者だったようです」
ラエン「こりゃ決定的だな」
ツグ「もうおわかりですね。兄の計画とは、世界を混乱の中に陥れることだったんですよ」
　こりゃすごい。
ツグ「では、やたらと前置きが長くなりましたが、本題に入ります。兄が死んで埋葬された夜、私は兄の墓参りに行きました。何だかんだと言っても、一応は同じ血を分けた兄弟ですからね。ですが・・・、墓が暴かれていたんです」
ラエン「何だって？」
リーハ「本当に血の巡りが悪いですね。死体がなくなってたっておっしゃっているんですよ」
ツグ「常識から考えて、墓を暴く者などいるはずはないですね。そんなことをしても、なんの意味も持たない」
ラエン「そりゃそうだ」
ツグ「ですが、兄がファラリス信者だったことを考えると・・・」
リーハ「なるほど、死体を運んだのは同じファラリス信者・・・」
ラエン「はぁほぉ。だが、何の為にだ？」
ツグ「ファラリス信者、考えることは皆同じ、です。世の中を混乱に陥れるためには手段を選ばない、そしてその仲間は一人でも多いほうがいい。減らされると困る・・・そんなとこでしょう」
ラエン「何かよくわからん理屈だな・・・」
ツグ「結論をいいましょうか。兄、ハルキーは生き返っています」
ラエン「な！？」
リーハ「それが本当だとすれば、大変なことですわ」
ツグ「ええ。ただ、相手がどこでどうしているかがわからなければ、我々も動くことができない。そこでとりあえず、いつ何が起こってもいいように、ここに皆さんを集めたのです」
　偉いよ、あんたは。
ラエン「なるほど、支部長会議とは表向き・・・か」
ツグ「まぁそうおっしゃらないで。そうですね、今回はまださほど大規模だとも思えませんから、ラエン、セダル、リーハ、それに私の四名だけでチームを組んでおきましょう。後の方は、万が一のために待機しておいてください」
ラエン「一つ注文してもいいか？」
ツグ「何でしょう？」
ラエン「とびっきりの魔法の武器、あるか？」
ツグ「何でもありますよ。あなたに合うようなグレート・アックスも、ね」
　そう言ってツグは笑みをもらした。

　所は変わって神殿入口と闘技場の中間点あたり。
ダッシュ「ふう、まだ出られんのか」
　まーだまだ、先は長いよー。
ダッシュ「！誰か来る！」
　ササッ！ダッシュは物陰に隠れた。
ダッシュ「誰だ・・・？」
　その答えはすぐに分かった（読んでる人はとっくにわかっているだろうが）。
ダッシュ「ヴァ、ヴァトルダー！あの馬鹿、どうしてこんなところに」
　今回に限って言えば、馬鹿は余計だ。
ヴァトルダー「！」
　ヴァトルダーの方も気づいたようだ。ベオディアはまだ気づいていない。
ヴァトルダー「べ、ベオディアさーん。あれは何かなー？」
　うわずった声でヴァトルダーが言う。ベオディアもつられてそっちを見る。その隙をついて、ヴァトルダーは指で東の方を指した。東の方には出口がある。
ダッシュ「あっちに何かあるのか・・・？」
　勿論声に出しては言っていない。
ベオディア「おいお前、何もないじゃないか」
　腕の割に鈍いね、あんた。
ヴァトルダー「あ、いや、その・・・見間違えでしたー！」
ベオディア「下らん事をするな。そんなことをしても、逃げられはせんぞ」
ヴァトルダー「へぇ、ごもっともで（何を言ってやがる、バーカ）」
　ガシャッ、ガシャッ、ガシャッ・・・。
　ヴァトルダー達はそのまま過ぎ去っていった。
ダッシュ「死ぬなよ、ヴァトルダー」
　ダッシュも逆方向へ走っていった。

　再び場所は変わって運命亭・地下・武器庫。
ラエン「こりゃすげぇ代物だ！」
　思わず感嘆の声を上げるラエン。
ツグ「そりゃまあ、ここには“墜ちた都市”から発掘されたものを揃えてありますからね。魔晶石のストックもけっこうありますし」
セダル「それ、俺、貰います」
リーハ「あ、私も」
ツグ「ええどうぞ。こんな時でもないと、使う機会もないですし」
ラエン「だったら、売っちまえばいいじゃねぇの」
ツグ「そこはそれ、大した物じゃなければともかく、滅多に見つからない代物なんかはとても売る気にはなれませんよ。魔晶石だって、ここにあるのはそこらに売っている物の魔力なんか比にならないような物ばかりです」
ラエン「・・・しかし、どれもこれもしっくりとせんな。ったく、こんなことなら、先に言ってもらえば自分のを持ってきたのに・・・」
ツグ「その点については謝ります。なにしろ結論に達するのが遅すぎたものですから・・・」
ラエン「お、このプレートなんか、むちゃくちゃ軽いじゃねぇか」
ツグ「あ、それですか。それはミスリル銀でできてます」
ラエン「い！？・・・そりゃ軽い筈だな。こいつはセダル、お前が持っときな」
セダル「はい」
ラエン「これなんか、そこそこ重いな。これぐらいが使いやすいか」
ツグ「さて、ではそろそろ上へ上がりましょうか。武器を運び上げて下さい」

　ツグ達が上へ上がってしばらく後。
ラエン「ツグさん、あんたに至急会いたいって奴が表に来てるぜ」
　外で気晴らしをしていたラエンが戻ってきていった。
ツグ「誰でしょうかね？」
ラエン「さあ。ボロボロになったドワーフでしたが」
ツグ「ふーん・・・」
　ツグが表に出ると、ダッシュが待っていた。
ダッシュ「め、飯をくれー」
ツグ「はぁ？」

　ダッシュは凄まじい勢いで出された食事を遠慮もなく食べた後、例のことをツグ達に話した。
ダッシュ「・・・てなわけで兵は全滅させたんだが、まだ強そうなのが何人かいる」
ツグ「そうですか、やはり兄は・・・。わかりました。すぐに行きま

しょう」
ダッシュ「えっ！？」
ツグ「何を驚いているんです？ヴァトルダー達が捕まったんでしょう？一刻の猶予もありません」
ダッシュ「いや、そうじゃなくて、あんた方が戦うってのは・・・」
ツグ「あれ、いいませんでしたっけ」
ダッシュ「何を？」
ツグ「ここにいる支部長は、戦いのエキスパートなんですよ。それに私自身もソーサラーですし」
ダッシュ「そ・・・そうだったのか！？」
ツグ「そうだったんです」
わあ驚いた。
ツグ「さて、まいりますか。ファラリスに魂を売った兄を叩き潰しに」

ハルキーとの決戦

フィップ「僕たち、殺されるのかな？」
ローゼン「縁起でもないこと言うな！」
さっきまでダッシュがいた牢屋の中にヴァトルダー達は入れられていた。
ヴァトルダー「心配いらん。さっきダッシュが逃げだした。もう誰かに連絡がいった頃だろう」
ローゼン「えー！？そんな大事なことを何で今まで黙ってたんだ！」
ヴァトルダー「誰があんな状況でそんなことを言えるか！」
ローゼン「それもそうだな・・・」
マツノキッサン「あいつだけでも助かったんなら、もうわしは思い残すことはない」
そこへベオディアがやって来た。
ベオディア「お前ら、出ろ。ハルキー様がお呼びだ」

ハルキー「やあ皆さん、ご機嫌よう。その節は私を殺してくれて、どうもありがとう」
とてつもなく皮肉な言い回しだな、ハルキー。
ヴァトルダー「ふっ、火葬にすべきだったな」
ハルキー「ほほう、言ってくれますね。しかし手遅れでしたな。代わりにあなた方を火葬にして差し上げましょう。ではベオディアさん、やっておしまい」
ベオディア「はっ」
ヴァトルダー「・・・お前ら二人だけか？ここにいるのは」
ハルキー「ええ、そうです。もっとも、私はすぐにここを去りますから、ベオディア一人になりますね」
ヴァトルダー「そいつぁラッキー♡」
ハルキー「さあ、どうでしょうか。ではベオディアさん、後は頼みますよ。首だけは持って帰って下さいね。御供物にしますから・・・。では、例の場所で」
ベオディア「・・・御意」
言い残し、ハルキーは去っていった。
ベオディア「では始めるか。お前らの武器はそこに置いてある。取って私と戦え」
ローゼン「なぜ殺す？」
ベオディア「無抵抗の奴をいたぶっても仕方がないからな」
ローゼン「後悔するぜ・・・」

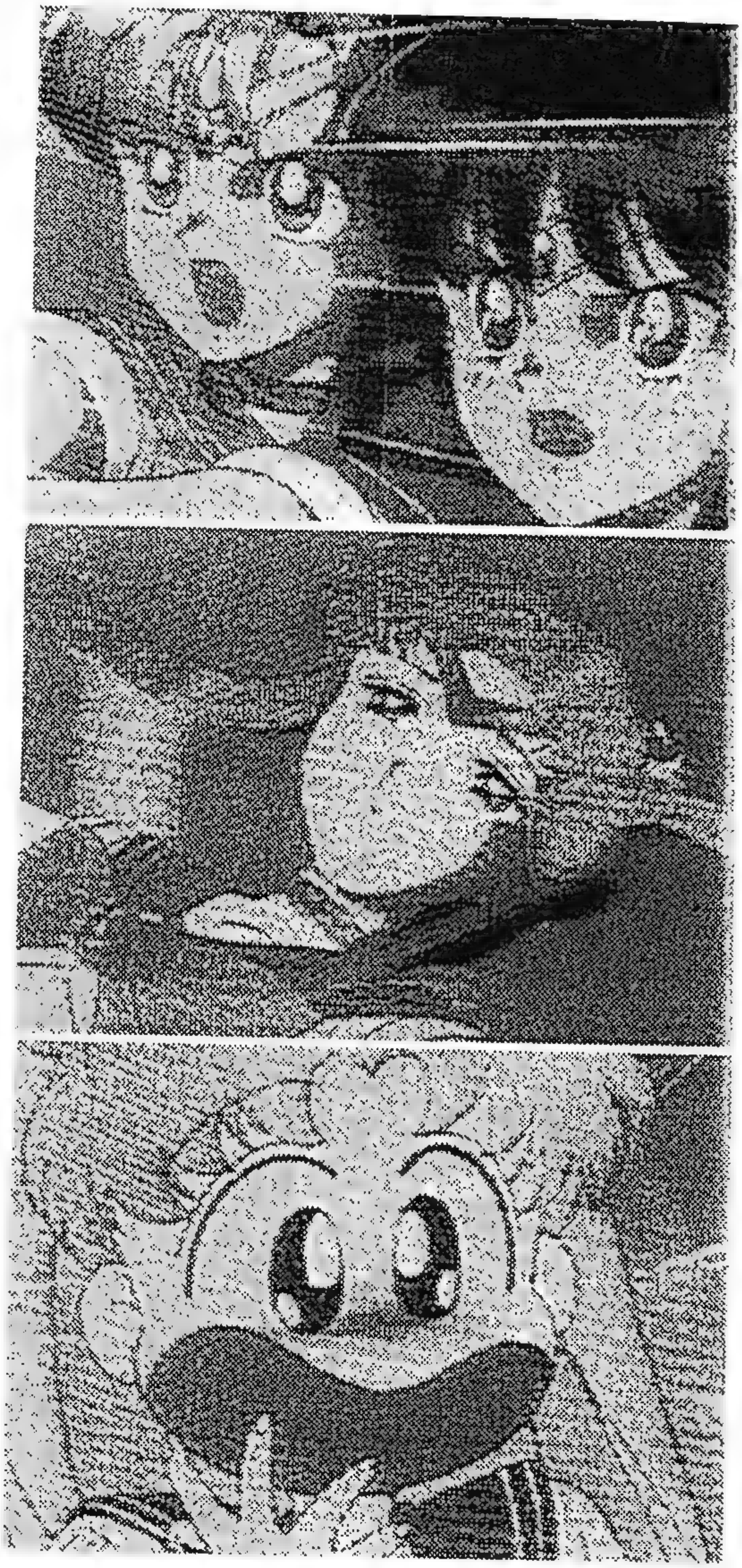
ダッシュ「ちょっと待ったぁ！」
勢いよく扉を開け、ダッシュ＆ツグ一味が乗り込んできた。
ベオディア「お前は・・・！」
ツグ「ハルキーの弟、ツグ。兄はどこにいる！」
ベオディア「勝てれば教えてやる」
ツグ「あ、生意気。ラエンさん、やっておしまい」
ラエン「では・・・」
ツグの言葉を受け、ラエンはベオディアに突っ込んでいった。
ガギィーン！！
ベオディア「ムン！」
ラエンの繰り出すグレートアックスをベオディアのグレートソードが受け止める。
ベオディア「なるほど、大したパワーだ。では、今度はこっちから行くぞ！」
プスッ。
ベオディア「な？」
鎧の継ぎ目にダガーが刺さっている。
フィップ「べェーだ！」
こいつだな、やったのは・・・。
ベオディア「小癪な・・・！」
憤慨するベオディア。ま、当然だな。
ベオディア「！誰だ！」
背後に気配を感じ、叫ぶベオディア。しかし、時既に遅し。
ローゼン「・・・ホーリー・ライトぉ！」
ピカッ！
ベオディア「んぎゃーっ！」
絶叫するベオディア。
ヴァトルダー「効くんだ、これが」
経験者は語る。
ヴァトルダー「では・・・やりますか、皆さん」
全員武器を構える。・・・バキバキッ！
ベオディア「うぎゃー・・・」
・・・シーン。
ベオディアは、息を引き取った（こんな終わらせ方でいいのだろうか）。チーン。
ヴァトルダー「ふっ、呆気ない奴だったぜ」
多勢に無勢は卑怯だと言うが、これは典型的な例である。
ツグ「兄には逃げられましたか・・・」
そう。ハルキーはまだ捕まってない。そして当分の間は、捕まえさせる気もない（だってこいつ、結構使えるんだもんね）。

エピローグ

ツグ「とりあえず、最悪の事態は避けられました。ありがとう」
ヴァトルダー「いやいや、今回に限って言うと、俺たちはなーんもしてない」
まったく、まともな戦闘ってやつがなかったな。
ツグ「当分の間は何もないでしょう。ゆっくり骨休めでもしておいた方がいいですね」
ローゼン「ああ、そうする。で、あんた達はどうするんだ？」
そう言ってローゼンはラエン達の方を向いた。
ラエン「ああ、俺たちか？当分、ここにいることになるだろうな。ハルキーの居所も突き止めねぇといけねぇし。ま、何かあったら来てくれ。できることなら相談に乗るぜ」
ローゼン「ああ、そうする。じゃ、カドカーワ、俺たちは宿にいるからな」
ツグ「はいはい。では、また今度」
ヴァトルダー「じゃあな。・・・ったく、またカドカーワに騙されそうだぜ」
いいんじゃない？
そういうわけで、一行はとりあえず解散した。

ハルキー「ベオディアが・・・死んだ？」
バーダム「はい。ツグらが加わって、タコ殴りにしたようです」
ハルキー「で、死体は？まだ生き返らせることはできるのか？」
バーダム「そ、それが・・・」
　バーダムは言いにくそうな顔をし、持っていた袋から骨を出した。
ハルキー「ま、まさか・・・」
バーダム「は・・・はい。これがベオディアで・・・」
ハルキー「くぅ・・・」
バーダム「それと、こんな物が現場に落ちていました」
　バーダムは懐から一枚の紙切れを取り出した。
ハルキー「何・・・？・・・な、何だとぉ！」
　ハルキーはその紙切れをズタズタに切り裂いた。
ハルキー「おのれヴァトルダーめ！必ずこの手で殺してくれようぞ！」
　紙切れにはこう書いてあった。
"やっハルキー君　君が逃げるからこんなことになったんだよ　そうそう　ベオディア君はちゃんと火葬にしてやったからね　感謝しな　次はお前の番だぞ　ケッケッケッ・・・　ヴァトルダーより"

おしまい



▲英嵩6提供。
そろそろVERN.オリジナルにEXHC打ち出しも
出来そうですよ。

<Alephより>

キャラクター募集書いてほしいだそうですが……
自分で書きましょう。(笑) 私は自分の作業だけで手いっぱいです。それから、ページ投稿の場合、私のコメント欄以外余らせないで下さい。さもないと、右の様なはづかしい(？)絵が入ってしまいます(爆笑)。
今12/21なんですが、何とまだ表紙がついていません。果たして、発行できるのでしょうか？
しかも、カゼをひいて半分死んでます(笑)。
下があまってしまった……。

今回のNLZ80はネタも切れでお休みです。
(ホントはあるけど、時間が足りない)。
また、今回から◀007保田周作▶先生の「力の筋相談室」の受付が始まりました。
質問内容はニーモニックラボ系のものです。
「ニーモニックラボ実践編」で取り上げてほしいネタも、下記の住所へどうぞ。

〒544
大阪市生野区桃谷4-15-20
保田周作　様

1993年12月17日発行　責任者：寺本 博久（ぱんちょ）

[G.A] ジー オー エー

通販出張ペーパー "VERNET"進出記念号 Vol.1

（Alephさん ありがとう!!）

・ごあいさつ

VERNETの皆さま、初めまして!!
委託販売サークル「G.A」の代表のぱんちょこと、寺本博久です。

この度は、Alephさまの御好意により、コーナーを作って頂けることになりました。

諸事情により、来年の6月ぐらいまでで、このサークルは解散となるので、このコーナーもそこでおしまいです。（でも、ぱんちょがやめるということじゃないよ。）

・G.Aってなにやってんの？

G.Aというサークルは活動を始めてやっと一年たったという若いサークルにも関わらず、あと半年もしたら解散してしまうというなんともせっかちなサークルです。

一様代表は僕ですが、全員で4人しかいないので皆代表と変わりません。

活動内容はといいますと、全国の同人サークルの方から委託もしていただいて広島のイベントで売るということをやっております。

今の所、このシステムを使って頂いているサークルさんは30程度いらっしゃいます。

はっきりいって赤字です。ですから、このような通販の場を提供して下さったAlephさんは我々のサークルにとって神さまのようなお方なわけです。

ああっ足を向けて寝られないっ!!

（友達にも興味のある方がいらっしゃいましたら見せてあげて下さいね。）

・通販アイテムリスト

見方

No.　本の名前　製作サークルさんの名前
サイズ　製本方法（表紙）　ページ　価格
内容

注1）収録されていればの話ですがDiskの中に入っているカタログのNo.とこのNo.は同じです。参考にして下さい。
注2）価格に送料は含まれておりません。

1. NEXUS　マルゴベアさま
B5　オフセット（カラー）　110P　¥1200
今人気のアイアンリーガー本です。
この本の前作はイベントに出した時、1時間で売り切れたりしています。
ファンは絶対見逃せませんよ!!

2、SILENT CITY II　華嵐さま
B5　オフセット（カラー）　58P　¥700
サイレント・メビウス本です。最近コミックドラゴンで再開されましたね。
アニメーターの方が描いていらっしゃいますので絵がきれいですよぉ!! 内容もギャグのオンパレード!!

3、妖華　華嵐さま
B5　オフセット（カラー）　58P　¥400

4、白華　華嵐さま
A5　オフセット（二色）　58P　¥300
どちらも美少女本で、1Pギャグなどで笑わせたあとに、シリアス長編で感動させてくれます。

5. FABLE　芸亭さま
A5 オフセット(カラー) 50P ¥500

6. STEADY　芸亭さま
A5 オフセット(カラー) 50P ¥500

7. SAVIOR　芸亭さま
A5 オフセット(カラー) 42P ¥500

8. MARTINI　芸亭さま
B6 オフセット(カラー) 50P ¥400

9. KIR ROYAL　芸亭さま
B6 オフセット(カラー) 50P ¥400

Five Star Stories 本です。現在 第5弾まででています。第1,2弾は G。A でしか手に入りませんよっ!!
はっきりいって ギャグがいい!! シリアスもいい!!
ぜったいオススメです。ぼくも買いました!!

0. パイ小姐　ぷらたなす企画さま
A5 オフセット(カラー) 98P ¥600

A. すぺしゃる元気　ぷらたなす企画さま
A5 オフセット(カラー) 34P ¥300
ぷらたなす企画さんの 3X3EYES 本です。絵がカワイイのがグー!!
ギャグ&シリアスのセンスのある本です。
これもオススメの本です。損はしませんよ。
ちなみに小姐は シャオチィエと読みます

B. TRY Vol.2　COMIC通信局さま
A5 オフセット(二色) 116P ¥700

C TRY Vol.3　COMIC通信局さま
A5 オフセット(二色) 100P ¥700

D. TRY Vol.4　COMIC通信局さま
A5 オフセット(二色) 114P ¥700
投稿本です。小説ありマンガあり、とってもバラエティーに富んだ本です。今なら、先着一名様に Vol.1 をプレゼントします。

E. KISS ♥ KISS　お見通しまんくぷぷさま
A5 オフセット(二色) 34P ¥100
唯一の幽遊白書本です。
「少しでもみなさんの中に幽×蔵の輪が広がって下さいますように。」
だそうです。

F. KARAKURI MAMBO!!
RING!RING! COMPANY さま
A5 オフセット(二色) P34 ¥300

G. AQUARIUS　RING!RING! COMPANY さま
A5 オフセット(カラー) P65 ¥500

H. DAI・MEI・WAKU　お見通しまんくぷぷさま
A5 オフセット(二色) P98 ¥600
全部ドラゴンボール本です。
専門外なのですが Fがイベントですごく売れてましたよ。

◦通販方法

もし、この中に欲しい本などございましたら、62円切手+返信用封筒(住所書いてね!!)を同封して在庫をお問い合わせて下さい。
すぐに詳しい通販方法と在庫の状況をお知らせ致します。

◦後書き&プレゼントのお知らせ

このコーナーには絵がないのは Diskに一杯あるからなのですが Diskが没ったら…
実はプレゼントにしたい物はたくさん用意したのですが、いかんせん送料が…
まって左に書いたとおり、TRYの方にだけプレゼントを差し上げます。
それではまた次回お会いしましょう。

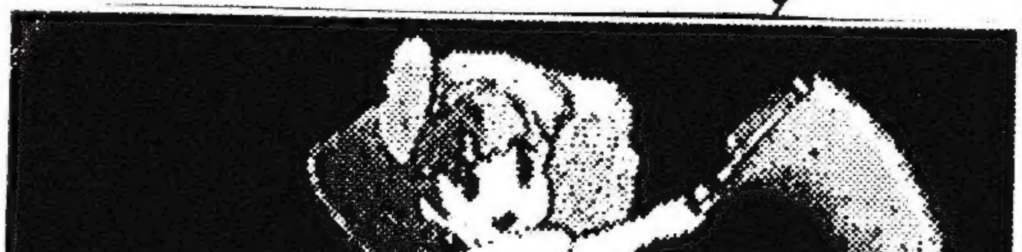
1993/12/18
ぱんさ。

◦住所

〒731-01
広島県広島市安佐南区
安東1-17-7
寺本 博久

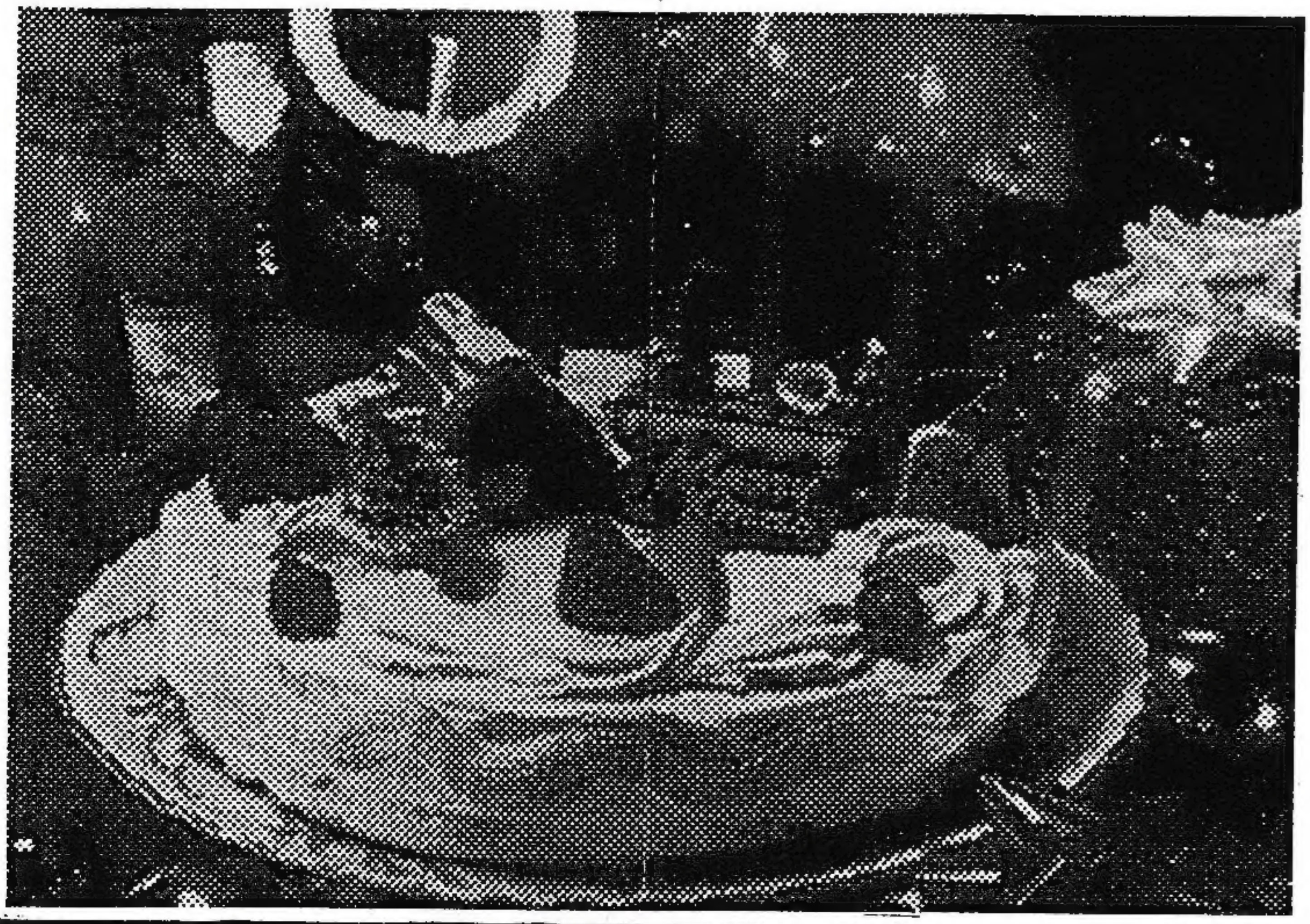
<Alephより>
DISK版サンプルは
A>PMEXT A:MIHON B:
として、別ディスクに展開して見て下さい。
PMEXT.COMは M-FANのディスク等に入っています。

'93.Dec


魔法のプリンセス ときめく予感

大人になったら 何にな

天地無用！魎皇鬼



◁カット提供
鈴紫氏

～VRCは？～
～チーム活動～
～#6アンケート～

PASODO #8 パソケットへの道・第8回

VRC SYSTEM

うおーっ、バグが取れん～!!誰か助けて～(笑)今回のディスクには間に合いませんでした。すみません。

チーム活動状態報告

TEAM 発火【HACKER】、活動中です！東海3県＋1（愛知・岐阜・三重・静岡）の人、参加しませんか？現在、恐獣物ＡＶＧを回しシナリオで製作中です。お問い合わせはAlephか石川KNJさんに。

VERNET #6 アンケート

Q1. #6でもっとも良かった記事をお答え下さい。

Q2. あなたは今回の内容・ボリュームについてどう思いますか？

Q3. 新料金設定をどう思いますか？

Q4. その他、何でもどうぞ。

See You Next (#7)!

次号〆切は1994年1月31日、#7発行が2月10日の予定！
少し間隔が開きますので、次号は新年特大号(笑)です。さあ、全員投稿だ！